

SUPER GAME POWER

NOVA
CULTURAL



JUNHO 94 - Nº 3 - 4,00 URV

SEGA • NINTENDO

SUPER METROID
UM GUIA COMPLETO PARA
CHEGAR BEM AO FINAL



DETONADO!

**BOMBA! AS FOTOS
DE SUPER STREET PARA
MEGA E SNES**

**TODOS OS GOLPES SECRETOS
DE ART OF FIGHTING 2**

NBA JAM: MAIS JOGADORES



**SGP NA COPA:
FIGURINHAS GRÁTIS
PRA VOCÊ**
CAMPEONATO MUNDIAL 94



**MAIS DE
200
DICAS**

**MORTAL KOMBAT
CHEGA PARA SEGA CD**



Dê um
P A U S E
e recarregue a
energia no



Nenhum chefe de fase vai segurar você!



SUPER GAME POWER

SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

Finalmente reveladas as imagens do console Saturn. Saiba a situação do novo aparelho

10

PRÉ-ESTREIA

Super Street Fighter II para Mega e SNes: as primeiras fotos só aqui na SuperGP

12

ARCADE

Veja o que mudou na versão final de Super Street Fighter II Turbo

56

GOLPE FINAL

Todos os golpes secretos devastadores de Art of Fighting 2 e o chefe secreto: Geese Howard

58

SUPERGP DICAS

As melhores dicas do pedaço. Quer controlar Shive de Streets of Rage III? Se liga em SuperGP Dicas

62

DETONADOS

Super Metroid: termine bem e rápido. Golpes e táticas em Dragon Ball Z para Mega

68

COMPUTER ZONE

Conheça o ramo mais quente da indústria do erotismo, o CyberSex

78

SUPERGP EXPRESS

Chegaram os comics do ano: 4 volumes sofisticados com grandes momentos da Marvel

80

TODOS OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA DRIVE	
Super Street Fighter II	14
Sylvester and Tweety	30
Incredible Hulk	32
Shadowrun	33
Star Trek NG	34
NBA Jam	50
Bare Knuckle III	62
Terminator II	64
Virtua Racing	64
Chuck Rock	65
Outlander	66
Flinstones	66
Tom & Jerry	66
Dragon Ball Z	68
SNES	
Super Street Fighter II	12
Space Invaders	16
Feda	16
Beauty and the Beast	17
Super Formation Soccer 94	17
Tetris Flash	18
Wild Trax	18
Twin Bee RBA	22
Saturday Night Slam Masters	24
Sonic Blastman 2	25
Final Fantasy VI	26
The Jetsons	28
Pinball Dreams	28
Knights of the Round	29
Fifa's Soccer	48
NBA Jam	50
Wolfenstein 3D	64
Sonic Blastman	64
The Ninja Warriors	65
Aero the Acrobat	66
Actraiser 2	66
Super Metroid	72
JAGUAR	
Alien	44
Raiden Trad	45
SEGA CD / MEGA CD	
Soul Star	16
Kamen Rider Zo	18
Shining Force CD	19
Dark Wizard	36
Revenge of the Ninja	36
Mansion of Hidden Souls	37
Mortal Kombat CD	39
Tomcat Alley	66
Stellar Fire	66
Robo Aleste	66
3DO	
Night Trap	40
Sewer Shark	41
Total Eclipse	65
MASTER SYSTEM	
Deep Duck Trouble	54
Chuck Rock	65
ARCADE	
Super Street Fighter II Turbo	54
Art of Fighting 2	56
PORTÁTEIS	
Battle Tank (GG)	46
Spider Man (GG)	46
Sonic & Tails (GG)	62
Masters of Combat (GG)	63
PC	
Epic Pinball	79



Boa safra de jogos para Sega CD, entre eles Dark Wizard



Master System em alta com Deep Duck Trouble



Capcom ataca com SSF II para SNes e Mega



Dragon Ball Z: Goku e Cia. agora no Mega Drive

SUPER GP CARTAS



Akira E. A. Gora

Este mês vou apontar uns erros nos inúmeros golpes e dicas dados da segunda edição da melhor revista de games do país, a **SuperGP**. Para quem ficou sem dois golpes de Mortal Kombat, aqui vão: na página 59, a Friendship de Mileena se faz da seguinte forma: segure defesa e ↓↓↓↑ + chute alto. A dica que faltou na página 62 (Mortal Kombat) é ←↑→↑←↑ (não tinha ficado bem claro). Real Pinball é um jogo de 3DO em formato CD, feito pela Data Works. Na matéria de **Super Street Fighter II X** o super combo de Balrog é (c) ↙↘↙↘ + chute. De resto, a revista arrasou. Até o mês que vem.



O JOGO NÃO TÃO FRÁGIL

Primero gostaria de parabenizar a junção das duas melhores revistas de games do Brasil e deixar meu protesto contra um espaço especial para meninas que curtem games. Nós não queremos um tratamento "especial". Essa coisa de que videogame é coisa de menino já era. Muitas meninas curtem games. Não vão caber naquele misero espacinho. Aposto que isso é idéia do Chefe. E também aposto que a Marjorie e os outros concordam comigo. Aproveito para perguntar onde posso achar o CD do



Angra. Beijão para todos.
Marcia L. T. Corrêa
São Paulo, SP

Marjorie Bros: O Chefe tava doido para responder à sua carta, mas não deixei. O machão não sabe nada de mulher, embora pense que sabe tudo. Tô até a fim de trocá-lo por dois brotinhos de 18 anos. Mas a idéia não foi dele, foi minha. Sei que muitas meninas curtem games, mas elas não escrevem pra gente. Para incentivá-las, criei um espaço só delas. Depois, o Chefe botou um título machista, "Jogo Frágil". Só se for no game dele. Outro beijo e continue escrevendo. O CD do Angra você acha na Rock Brigade, fone: (011) 284 7428.

A CARTA DO MÊS

A sua revista está demais. Eu comprei a **SuperGamePower** nº 1 e todo mundo aqui ficou pedindo emprestado, mas não emprestei de jeito nenhum. Claro, porque vocês têm que vender mais e eu torço para que vocês sejam a melhor. Agora, uma pergunta, o Chefe continua na luta agora na nova revista?

Jean Robert L. Andrade
Itabuna, BA



OCHEFE

Resposta do Chefe:
Graaande garoto. É isso aí. Fale para todo mundo comprar a **SuperGP**. Quanto mais vender,

melhor ficará. Quanto à sua pergunta: O Chefe não abandonará a luta por nada neste mundo. Podem oferecer dinheiro, mulheres, iates, carros importados, telefones celulares, um carguinho na Câmara dos Deputados, o que for. **SuperGP** forever!





Se desde o princípio
você suspeitou que a
Tec Toy ia fazer um
super jogo do Chapolim,
então acertou na mosca!
Ou melhor, no morcego, na
múmia e nos outros seres
asquerosos que o nosso
herói vai enfrentar, com
a sua ajuda, no castelo do
Conde Drácula. Tudo com
movimentos friamente
calculados, é claro!
Aproveite-se da nobreza
desse jogo. E mostre que
você é um dos bons.

Chapolim. X Drácula.

Um Duelo Assustador

ADIVINHA QUEM
VAI CONTAR COM
A SUA ASTÚCIA?

SEGA Master System®

TEC TOY

ARTE NO ENVELOPE

Rubens Guilherme Presenti levou o cartucho de 16 bits este mês com uma rendição "cool" de Johnny Cage, lutador de Mortal Kombat.



Walmir da Silva Santos, Guarulhos - SP, esse cara já ganhou a última, é 10



Rubens Guilherme Presenti, de Caieiras - SP papou o cartucho



Denis C. Y. Takata, Tupã - SP



Carlo Fábio P. Bentes, São Bernardo do Campo - SP



Gustavo Alberto C. Moore, Rio de Janeiro - RJ

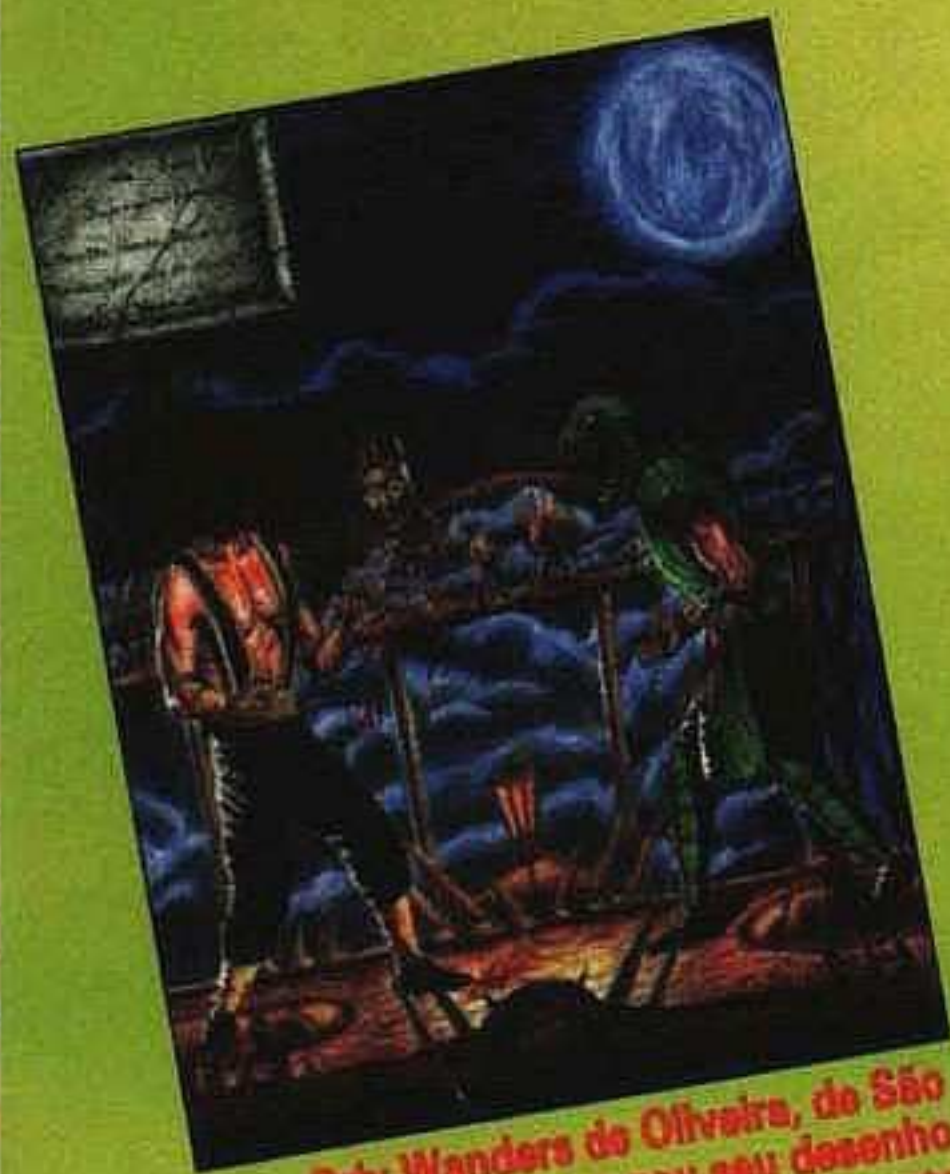
DETONE O CHEFE!



Luiz Carlos Vassalla Jr., São Bernardo do Campo, SP



Carlos Fábio P. Bentes, São Bernardo do Campo - SP



Orly Wanders de Oliveira, de São Paulo, SP, entregou seu desenho pessoalmente



Eduardo Santaella, São Paulo - SP



Pedro Eduardo Ferreira, Petrópolis, RJ

Super GP Responde

Na última **SuperGP**, li a carta do Ailton e fiquei com umas dúvidas que só vocês podem responder. 1) É preciso algum truque em Star Fox para entrar no buraco negro? 2) Como faço para abrir a porta da direita na última fase de Flashback?

Ricardo Bulhões dos Santos
Campinas, SP

MK: 1) No estágio 2, do nível 1, existe uma fileira com 5 asteróides. Acerte o do meio (quando bem próximo). Do lado esquerdo surgirá um

asteróide com ar maligno. Destrua-o. 2) Atire na bola da esquerda, desça e mate o Alien, vá para a direita, atire na bola da direita, desça e mate o Alien até destruir todas as bolas. Boa sorte.

Baby, será que você sabe quando sai Samurai Shodown para SNES?

Daniel Santana
Diadema, SP

BB: A empresa japonesa Takara já está fazendo o jogo. Deve sair dentro de três meses.

BRONCAS

Estimadíssimo e carismático Chefe. Escrevo para relatar meu desapontamento com os gamemaniacos do Brasil inteiro que insistem em desenhar Sonic e Mario "trocando cortesias" nos envelopes. Ora, não importa o sistema, Sega ou Nintendo. Devemos unir-nos contra a censura, principalmente nos EUA!

Fernando B. Mendonça
Manaus, AM

Lord Mathias: Tô contigo e não abro, mano. Game sim, censura não.

Obá Chefe e Cia! Todos aqui adoram a revista. Mas vocês raramente publicam cartas do meu estado. Publiquem a minha carta e receberão um bolo de milho que só sergipano sabe fazer!

Caio Henrique F. de Souza
Aracajú, SE

Resposta do Chefe: Ai está a prova de que nada temos contra o belíssimo estado de Sergipe. Diante de tão deliciosa proposta de suborno, não consegui resistir. Mas não se esqueça que terá que ter bolo para mim, para a Marjoriezinha, Kamikaze, Akira, Baby e Lord (este rapaz é um espanto, come mais que Faustão), sem falar da minha secretária.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP - CEP 01050-970

Nintendo

PLAYTRONIC

NÓS FAZEMOS O FUTURO.

THUNDER GAMES

SEGA
TEC TOY

Bonés
NBA e NFL

Fone/Fax: (011) 917-2228

RUA BARÃO DE TRAMANDAÍ, 293A - VILA ALPINA

SÃO PAULO - SP - CEP: 03207-000

Filmes
Infantis

LIGUE

AGORA

REMETEMOS PARA
TODO BRASIL VIA SEDEX

VALORIZE SEU REAL!

AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ TODA LINHA PLAYTRONIC E TEC TOY, COM GARANTIA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM TODO TERRITÓRIO NACIONAL, ALÉM DE UMA INFINIDADE DE FILMES INFANTIS E JOGOS PARA PC E AMIGA.

FASE BÔNUS

Caros amigos da **SuperGP**, já colecionava as edições separadas e agora está o máximo essa união das duas. Mais de 80 páginas de pura emoção. PARABENS.

Patrícia Liné
Araruama - RJ

Marjorie Bros: Obrigada, gata. É bom ver que a mulherada tá começando a escrever. Continue!

Aí pessoal da **SuperGP**, a revista está demais, na base do melhor, impossível. Vocês conseguiram juntar o que havia de melhor na **Supergame** e na **Gamepower** com alguns detalhes detonantes.

Luiz de Rizzo Ramalho
São Paulo - SP

Quero parabenizá-los pelo casamento animal de

Supergame e Gamepower: dois imbatíveis são ainda mais imbatíveis que um.

Julio Cesar Pereira
Santos - SP

Baby Betinho: 'Brigado. Também tô achando legal trabalhar com o nosso querido Chefinho. Dê um grande abraço na turma da Vila Belmiro, especialmente no grande Serginho Chulapa.

Eu era leitor assíduo da revista **Supergame**, colecionava desde a edição número 7; o meu primo colecionava a **Gamepower**. Adoramos a idéia de juntar as duas melhores revistas numa só!

Ebemézer Pinto Beraldo
São Gonçalo - RJ

Marcelo Kamikaze: Estimado Ebemézer, nós também adoramos! E pode esperar que mês que vem tem muito mais!



A Patrícia entendeu o espirito da coisa

Oi pessoal da **Supergame**, eu achei arretada a sua fusão com a **Gamepower**. O Chefe vai aproveitar muito que vai estar juntinho à sua amada Marjorie. Arrebente Chefão!

Romulo de Freitas Filho
Recife - PE

Marjorie Bros: Se o Chefete começar a encher muito, eu mando logo plantar batata!

Agora é que não tem pra ninguém mesmo. O que era bom ficou melhor ainda. Quero parabenizar todos que criaram esta revista animal.

Dênys K. Horita
Atibaia - SP

O Luiz Ramalho é um típico Dragonball Z-maniaco



O MUNDO MARAVILHOSO DE ATARI 2.600

Sugestões de uso para a velha máquina

Rua Santa Ifigênia em São Paulo.

Wagner Muta Batista
São Paulo - SP

1) Ache um banana com cara de trouxa e fale para ele que é o novo 64 bits da Atari. Aí, aproveite e venda-o por US\$ 280.

Paulo Paiva Nuccetelli
São Paulo - SP

2) Use-o como escudo quando for apanhar dos pais.

Adrian Sobral Galat
Santos - SP

3) Sinta o prazer de vê-lo derretendo dentro do microondas (Nota da Redação: não tente fazer isso em casa!!!!).

Alexandre T. Tanaka
Bauru - SP

4) Tire as peças que ainda funcionam e venda-as na

Fiquei decepcionado com uma só coisa na Revista. As sugestões para quem não sabe o que fazer com o Atari 2.600. Não fossem estes desbravadores, não estaríamos hoje jogando SNes. Atari é o pai do Nintendo que é o pai do Super NES! E ninguém fica desmoralizando o pai e o avô. As minhas 10 sugestões do que fazer com a velha máquina são: Q-Bert, Moon Patrol, Frost Bit, Seaquest, Air Raider, Montezuma, Asteroides, Pitfall, Enduro e Swordquest.

Lord Mathias: Ô mano, era só uma brincadeirinha...



GAME IDÉIA

Tenho em mãos um jogo pronto para Arcade, com ilustrações, história e instruções. Chama-se "Thunder Warrior". É um jogo de luta entre bárbaros, tipo Art of Fighting e queria mandá-lo para a SNK do Brasil. No modo básico, você luta com cinco experientes guerreiros: dois bárbaros, duas guerreiras e uma

criatura extremamente selvagem. Os gladiadores estão



à procura da feiticeira do castelo do Trovão, que fora capturada por um misterioso ser... Existem, ainda, uma série de golpes especiais, mortais, técnicas especiais de luta, etc...

Wagner M. da Costa
Valinhos, SP

Baby Betinho: Achei a sua idéia tribal. E eu até gostaria de conhecer esta mina extremamente selvagem.

GAME CLUBES

Real Clube de Games. SNes e Mega. Para se associar, envie mil cruzeiros e endereço para Av. Marginal, no. 170, Jardim Santa Candida. Diadema, SP, CEP 09910.000.

CLASSIFICADOS

André Amaral, de Santo André, SP, tel: (011) 717-0441, está afim de vender seu Master Super Compact ou trocá-lo por um Game Gear ou Game Boy.

Pedro Luis, jogador e grande leitor de São Paulo, SP, quer vender tudo para ver se compra um 3DO. Por enquanto tá oferecendo um SNes com controle e uma fita. O fone é (011) 205-9099.



GAMES ★

★ COMPRA
★ VENDA
★ TROCA
★ LOCAÇÃO

CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:

MEGA DRIVE
6 URV's

SUPER NES
10 URV's

NINTENDO
4 URV's

**TUDO COM GARANTIA
SOLICITE NOSSA
LISTA DE PREÇOS**

**AV. EDE, 230 - SALA 2 - SÃO PAULO - SP
FONE: (011) 951-0635 / 949-0669**

SATURN SAI DE ÓRBITA E PREPARA ATERRISSAGEM NO PLANETA VIDEOGAME



O que não passava de um projeto está para se tornar realidade e já estão no forno muitos e bons jogos



O design é dos mais modernos e seu poder é enorme: "nível" de 64 bits graças a 2 chips

Finalmente foram divulgadas algumas fotos do Saturn, o console de 32 bits da Sega que está causando a maior expectativa no universo dos games. O design inspira modernidade, assim como sua cor, o prata. Nada mais adequado para inaugurar a

nova geração de consoles de videogame. A tampa do CD apresenta o mesmo estilo utilizado no Sega CD 2. Na parte traseira do console se encontra a entrada de cartuchos. Na dianteira estão localizadas as entradas de energia e o acesso para CD, assim como

as portas de joysticks (cujas imagens ainda não foram reveladas). Algumas modificações podem ser ainda introduzidas no aparelho, com o objetivo de baratear seu custo para o consumidor (vamos torcer para que obtenham sucesso, não é mesmo rapazes?). As especificações técnicas foram definidas: o aparelho

vai trabalhar com 2 chips SH2 (Hitachi 32 Bits e 50 MIPS), com processamento dividido. Por conta desse macete, o Saturn passa a ter um "nível" de 64 bits. Mas não pára por aqui: serão 36 Mega de RAM, 16 milhões de cores, polígonos com sombras e textura, sprites com zoom e rotação independentes, 5 camadas gráficas e 32 canais PCM. Apoio para o projeto parece que não vai fazer falta: além



do poderoso grupo conhecido como Big 6 (que reúne Capcom, Konami e outros pesos-pesados do setor), mais 150 softhouses e a gigante da informática Microsoft prometem marcar presença nessa parada. A Sega informou ainda que vai empregar o Titan, uma placa de arcade (64 bits) que apresenta compatibilidade com o Saturn. Dessa maneira, os jogos de arcade poderão ser convertidos com grande facilidade para a nova estrela dos consoles. Notícia melhor do que essa só mesmo se chover dólar na cabeça da rapaziada.



MUDANÇAS?



O Saturn pode ainda sofrer modificações antes de chegar às lojas. Mas o objetivo é mais que justo: torná-lo mais barato

SAMURAI VIRÁ EM 32 MEGA

A Takara, fabricante de games japonesa, largou na frente na corrida dos cartuchos de 32 Mega. Mal acabou de anunciar o primeiro cart (Fatal Fury Special) e já está com planos para lançar um segundo título com 32 Mega, **Samurai Showdown**. O lançamento está previsto para outubro, nos Estados Unidos. O mistério

em torno do preço com que o cart vai chegar às prateleiras das lojas continua. Mas não deve ser dos mais baratos...



GAMES VÃO TER DISPUTA MUNDIAL

A Blockbuster Video aliou-se à **Gamepro** e está promovendo o Campeonato Mundial de Videogame de 1994. Entre os requisitos básicos, o jogador não deve ter mais que 20 anos de idade e residir oficialmente nos EUA, Canadá, Austrália, Chile ou Inglaterra. Serão três semanas de disputa em jogos para SNes e Mega Drive. Para SNes, o jogo da primeira semana é **NBA Jam**, na segunda o **TMNT** (Turtles) e o último é o **Clay Fighter**. A ordem para Mega é **NBA Jam**, **Sonic 3** e **Virtua Racing**. O primeiro lugar em cada categoria ganha uma viagemzinha para San Francisco, Califórnia, onde vai ser o Editor da **Gamepro** durante um dia, conhecer a Capcom e a Electronic Arts. Tudo



Quem vai dar uma de Jordan?



Sonic é um dos desafios



A velocidade vai reinar

isso fora os prêmios. Tem gente aqui da redação que daria o dedo mindinho para entrar nessa boiada. Pena que o Brasil ficou de fora da mamata!

JOQUE SEUS ADVERSÁRIOS PARA ESCANTEIO!

Com **SGP ESPECIAL FUTEBOL** você vai dar de goleada nessa Copa do Mundo! São mais de 30 jogos para **TODOS OS SISTEMAS**, incluindo:

- FIFA Soccer para Mega Drive;
- Super Formation Soccer II para Snes;

E ainda:

- Estratégias para até 4 jogadores simultâneos.

Prove que, além de fera, você também é craque!

Drible seus adversários e garanta já seu **SGP ESPECIAL FUTEBOL!**

NAS BANCAS!



NOVA
CULTURAL

EDICÃO ESPECIAL

SUPER GAMEPOWER

PREÇO: TABELA COM O VENDEDOR

SEGA • NINTENDO

31 JOGOS ELETRÔNICOS DE

FUTEBOL

FIFA SOCCER : um gol de placa para

Táticas e estratégias :

FORMATION SOCCER



Por Slader Quan

Recebi um interurbano de um admirador anônimo que me levou a investigar as vias oficiais e descobrir: está confirmadíssimo o lançamento simultâneo de **Super Street Fighter II** para SNes e Mega Drive, com a otimista previsão para julho. Tem mais: virá completinho, com três estrelas de seleção de velocidade! A única coisa que a Capcom não planejou para este cart são os movimentos Super Turbo do arcade. Então preparem-se para a matéria sobre uma das melhores conversões do arcade do ano.

DE CAIR O QUEIXO

Amigos da **SuperGP**, acreditem, o jogo é de desabar queixo de qualquer jogador que tenha os miolos em seu devido lugar. Os novos personagens, combinações, o trampo de arte fantástico e grande



sistema sonoro foram desenvolvidos para superar a falta de velocidade em relação ao turbo. Além do mais, os carts para sistemas domésticos virão com três estrelas de velocidade, e a mais rápida chega bem perto da versão de arcade. **Super** entra para o Guinness Book como o jogo de maior memória no sistema - 32 bits (nada mais nada menos que o dobro do original **SF II**) Desde os backgrounds até as telas de abertura, os

elementos são de arrasar: Ryu disparando sua Fireball com efeito cinematográfico de frame-por-frame, Cammy trajada como uma gata parda e Chun Li com sua Fireball inalterada. Das combinações Hyper Fist de Dee Jay aos Dragon Punchs mortais de Ken, cada manobra e técnica estão completamente aplicáveis. A parte sonora soa como uma transposição clara do arcade. Graças ao Q-Sound, você poderá ouvir cada

instrumento, incluindo guitarras elétricas no estágio de Fei Long e o rugido do Tigre de Bengala durante o Tiger Move. Entretanto, o efeito de eco é usado diferentemente no SNes.

VOLTA AO MUNDO EM 15 SEGUNDOS

Além das estrelas de velocidade, a Capcom adicionou dois novos modos divertidíssimos. Um

THE NEW CHALLENGERS!



O Cannon Drill de Cammy contra o Dread Kick de Dee Jay



O Hawk de T. Hawk contra o Dread Kick de Dee Jay



O Spinning Knuckle de Cammy consegue evitar as bolas de fogo se o timing do golpe for correto



O Hyper Fist de Dee Jay



Os golpes de Cammy são parada dura



O Thunderstrike de T. Hawk contra o Max Out de Dee Jay



O Storm Hammer de T. Hawk



NEW MOVIES!



O novo Siberian Bear Crusher de Zangief se dá mal contra o novo Hadoken Vermelho de Ryu



O novo Flying Psycho Fist contra a nova bolinha de Chun-Li



O novo Off-The-Wall Claw Thrust versus o novo Hadoken de Ryu



O novo Siberian Suplex de Balrog



A nova Joelhada Tiger de Sagat enfrenta o Shoulder Butt de Balrog



O Shouryuken Flamejante de Ken bota pra ferver

sempre, e o Group Battle é igual ao do lançamento do ano passado para Mega Drive, **Special Champion Edition**. O preço será salgado, mas tudo indica que vai valer a pena: entre US\$ 70 e US\$ 80.

O SUPER É MESMO SUPER?

Passados os três anos iniciais de sucesso absoluto e incontestável, poderia o velho **Street Fighter** ser desbancado por títulos



Dá só um bico na nova tela de seleção de personagens

O novo marcador de Combos indica quantos golpes seguidos seus serão indefensáveis



O Tournament Battle coloque vocie num torneio de 8 lutadores



Ok, você venceu no Tournament Battle

máquinas de arcade Tournament Battle. O Super Battle Mode é o mesmo que o Game Start, Versus Battle continua o mesmo de

como **Mortal Kombat II**? Segundo as previsões dos astros parece que vai ser muito difícil! A cada nova

versão que é lançada, o jogo aparece modificado radicalmente, sempre se aprimorando nos quesitos jogabilidade e diversão. E a luta continua! Em matéria de jogos de luta, a saga **Street Fighter** continua monopolizando a preferência da galera. E tenho dito.





Por **Baby Betinho**

A Capcom quebrou mais um recorde com seu carro-chefe. A versão para Mega do **Super Street Fighter II** terá, pasmem, 40 MEGA! (32 no SNes) Por isso, os gráficos são fiéis ao arcade. O som é uma incógnita, mas espera-se o mesmo nível. A grande novidade do **Super Street** são os 4 novos guerreiros: Cammy, T. Hawk, Dee Jay e Fei Long. Além disso, os antigos lutadores ganharam movimentos, em especial os chefes. Houve a introdução dos technical bonus. Agora podem-se contar com 3 tipos de duelos: o tradicional, o group battle (já existente no **Special Champion Edition**) e o Tournament (parece com o do arcade). O preço? Um pouco mais que os outros da série: em torno de US\$ 80. Qual a melhor versão? - perguntaria o leitor. Resposta: estão no mesmo nível, opte pela versão do console de sua preferência.



Ryu, agora com 2 hadoukens (normal e fire) encara o novato mas poderoso Thunder Hawk. Muita coisa mudou: cenários, os rostos dos lutadores na tela de seleção e sons. Este último contém instrumentos novos e Q Sound no arcade



O Shouryuken forte de Ken agora é uma brasa, e acerta até três vezes quando próximo



Fei Long tem uma espécie de Shouryuken com chute. Esse é outro golpe poderoso



Balrog usa a parede com seu novo golpe, que consiste num vôo com as garras



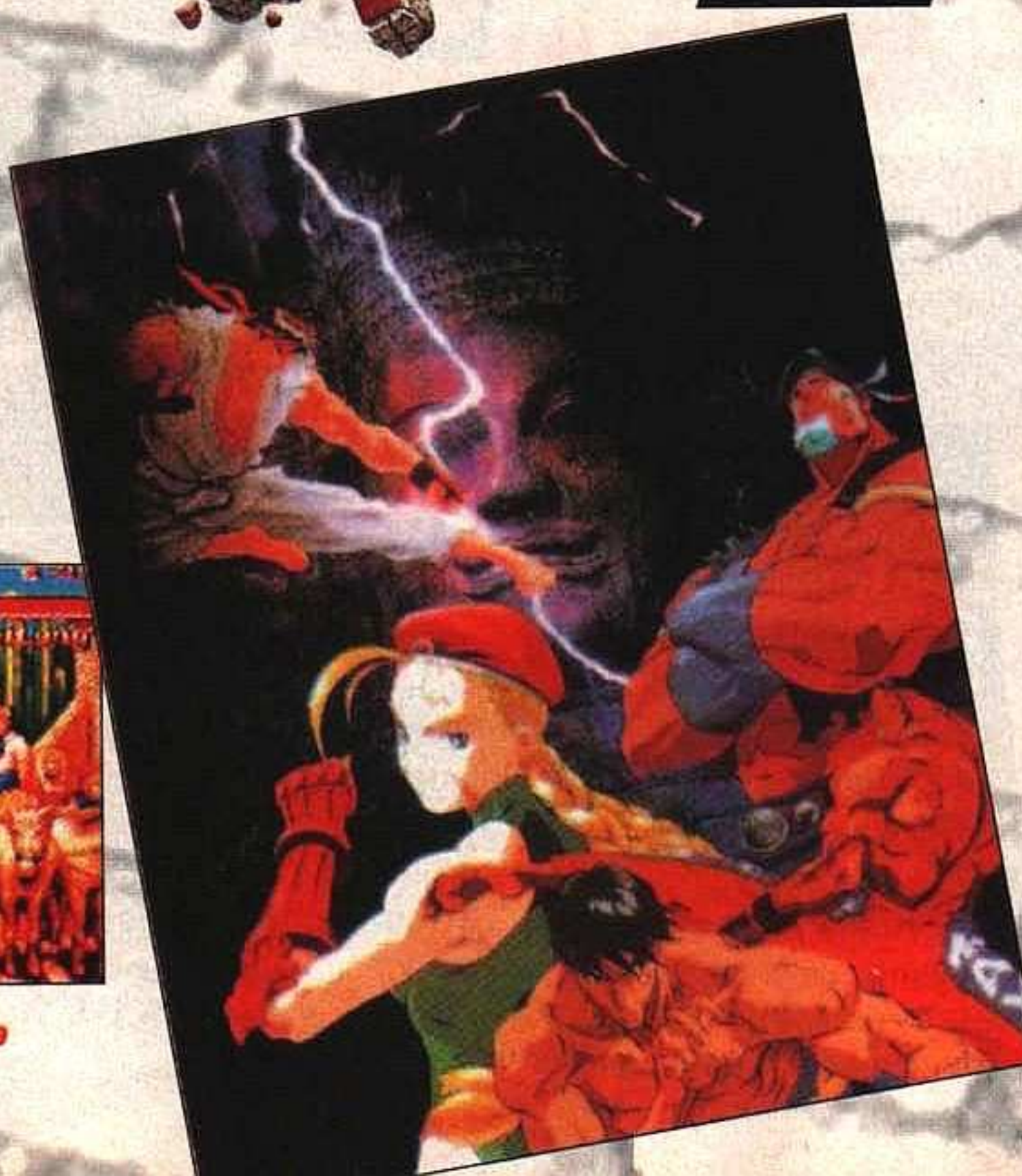
A inglesa Cammy possui golpes que atravessam magias, o Accel Spin Knuckle (dois acertos)



Chun Li ataca com seu Kikouken (novo comando e gráfico) em Vega, usando seu Devil Reverse (novo golpe)

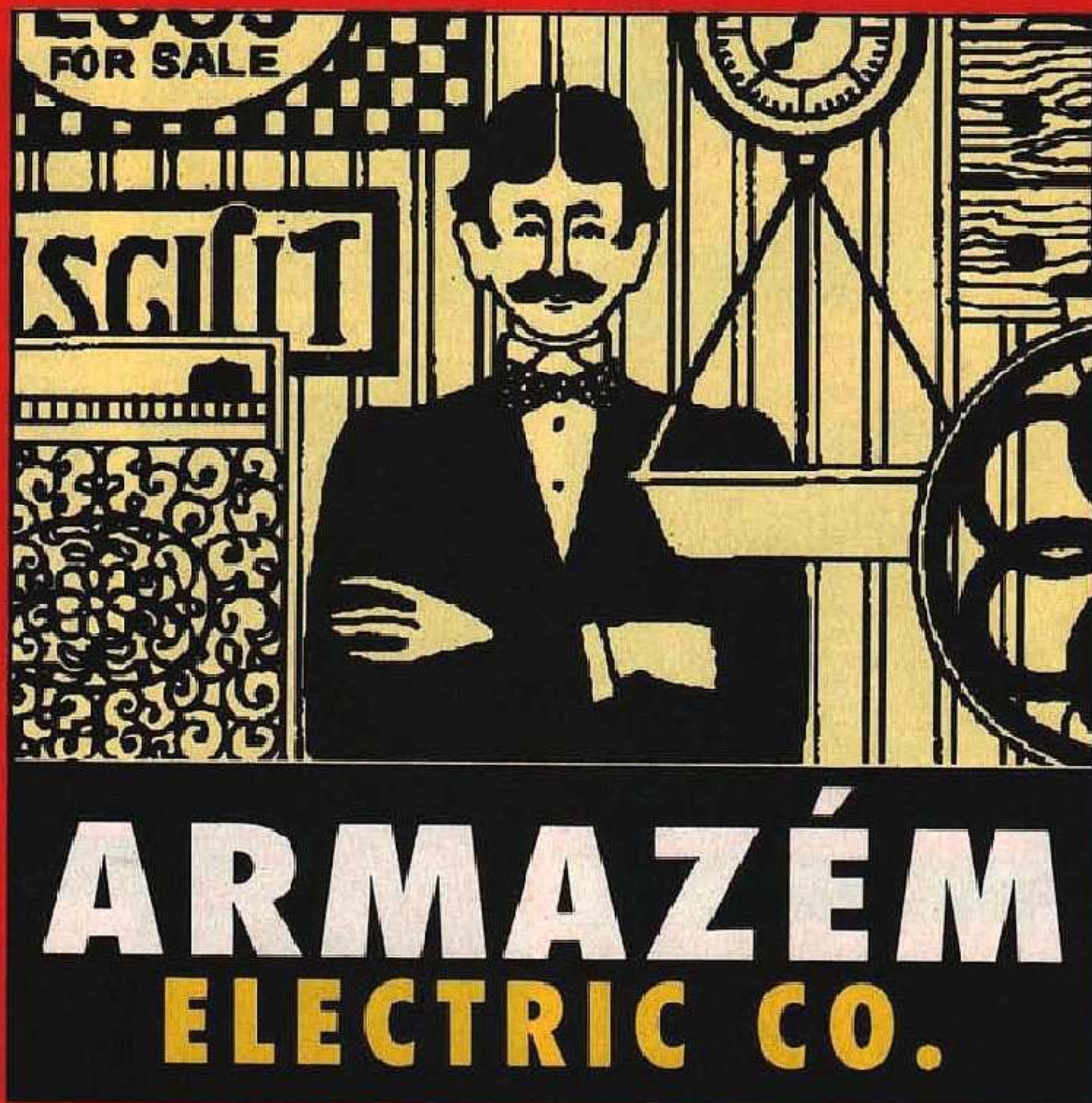


T. Hawk mescla técnicas de Ryu e Zangief



No dia de lançamento do jogo a Capcom vai lançar novos joypads: o Capcom Pad Soldier para Mega e SNes. Ideal para Street. Não tem turbo nem slow motion e custa US\$ 15

QUILOS DE CONSOLES,
DÚZIAS DOS MELHORES CARTUCHOS,
JOYSTICKS A GRANEL.



**A NOVA VIDEOGAME STORE
ONDE O FREQUÊS SEMPRE TEM RAZÃO.**

Lembra do tempo em que se discutia o preço com o próprio dono? Quando um aperto de mão valia tanto quanto dinheiro? No Armazém Electric Co. tudo isso está de volta. Junto com modernos consoles, os últimos lançamentos em cartuchos e acessórios para a sua locadora ficar atualizadíssima. E como a gente está começando, vamos fazer

qualquer negócio para conquistar a freguesia. Telefone ou venha conferir pessoalmente. Agradecemos a preferência.

TEC TOY

Nintendo
PLAYTRONIC

JUGOS PARA PC E AMIGA

ARMAZÉM ELECTRIC CO.

R. Paraguaçu, 45 - Pacaembu - SP - Cep 05006-010
Tel.: (011) 66-9363/3243/8236 - Fax: (011) 66-8794

AGORA SÓ FALTAM OS FREGUESES.

SNES

SPACE INVADERS

taito

disponível

2 mega



O velho sucesso de 1978 volta igualzinho para SNes. Na época, **Space Invaders** era mais badalado que **Street Fighter** e **Tetris** juntos. São 4 opções: original (preto e branco), cellophane (imita a versão com celofane), right up (com um fundo) e color (colorido). O jogo é simples, basta detonar todos os alienígenas que descem de cima para baixo na tela. Para isso, você conta com um canhão que pode disparar apenas um tiro por vez. Um grande lançamento para "old timers", como o Chefe!

Desafie seu pai numa das quatro versões do clássico jogo de invasores espaciais



SEGA CD

SOUL STAR

hudson

julho

CD



Mais uma surpresa para completar a longa lista de shooters de Sega CD: **Soul Star**. À primeira vista pode-se decepcionar com a concepção clássica dada ao jogo, mas com a jornada, o piloto é levado a cenários nunca antes navegados... digo, sobrevoados. Como membro do Cryo-Commands, você tem que aniquilar os Myrkoids da galáxia. A perspectiva é de trás da espaçonave com

um super-painel de controle no canto superior da tela. Dois jogadores podem coordenar ataques simultâneos. Os alienígenas saem na sua cola, com investidas fulminantes. Promete grande jogabilidade.



Acabe com planetas estranhos



Detone os Myrkoids!



Perspectivas em 360°

SNES

FEDA, THE EMBLEM OF JUSTICE

yanoman

julho

20 mega



Se você é chegado num RPG-Simulador, eis a pedida. **Feda, the Emblem of Justice** conta com o mesmo estilo, o mesmo produtor e o mesmo "character designer" (criador de personagens) de **Shining Force I** (Mega). Trocando em miúdos, trata-se de um **Shining Force** para SNes. Nas cenas de batalha, você e o CPU movem seus personagens cada um seguindo sua vez (parecido com xadrez). A vez é definida pela agilidade dos personagens, quer dizer, o mais rápido começa e

assim por diante. Quando se encosta com um inimigo a batalha se inicia, representada por uma "demo" (tela de demonstração) fantástica. Podia sair em português!



Os gráficos são de primeira



A história é boa, por enquanto só pra quem lê japonês



O estilo é puro Shining Force

Este é o Brian, líder dos rebeldes



SNES

BEAUTY AND THE BEAST

hudson

julho

8 mega



Conversão do espetacular desenho animado da Disney. Os gráficos se mostram tão belos quanto o filme. Poderemos estar diante de mais um jogo do nível de **Aladdin**. Você controla o príncipe que foi transformado numa fera por uma bruxa. Para voltar ao seu estado normal, é preciso encontrar alguém que o ame de verdade antes que as pétalas da rosa preservadas debaixo de um vidro caiam. Os movimentos da fera se mostram bem vivos, como no desenho. A brilhante trilha sonora também é a mesma. Muitas cenas do filme estão presentes, como a aquela em que a Fera é atacada por lobos e a dança com a Bela, ou Bell. Ou seja, tudo indica que o cartucho poderá ser tão espetacular quanto o desenho. Se você não viu o desenho, veja. Assim poderá curtir ainda mais o jogo quando chegar.



Os gráficos são demais



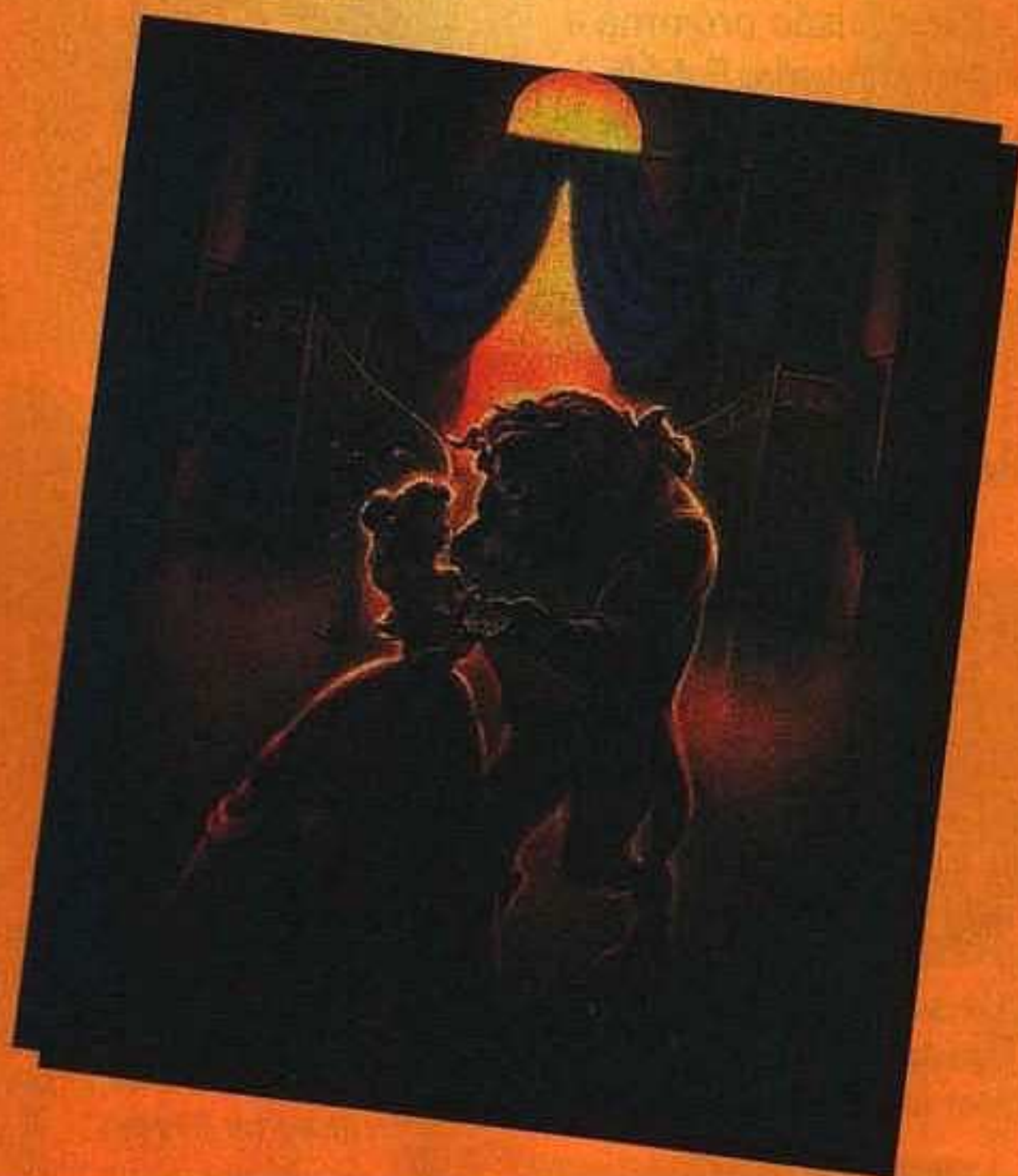
A história é igual à do cinema



Nenhum detalhe foi esquecido



Você controla a Fera



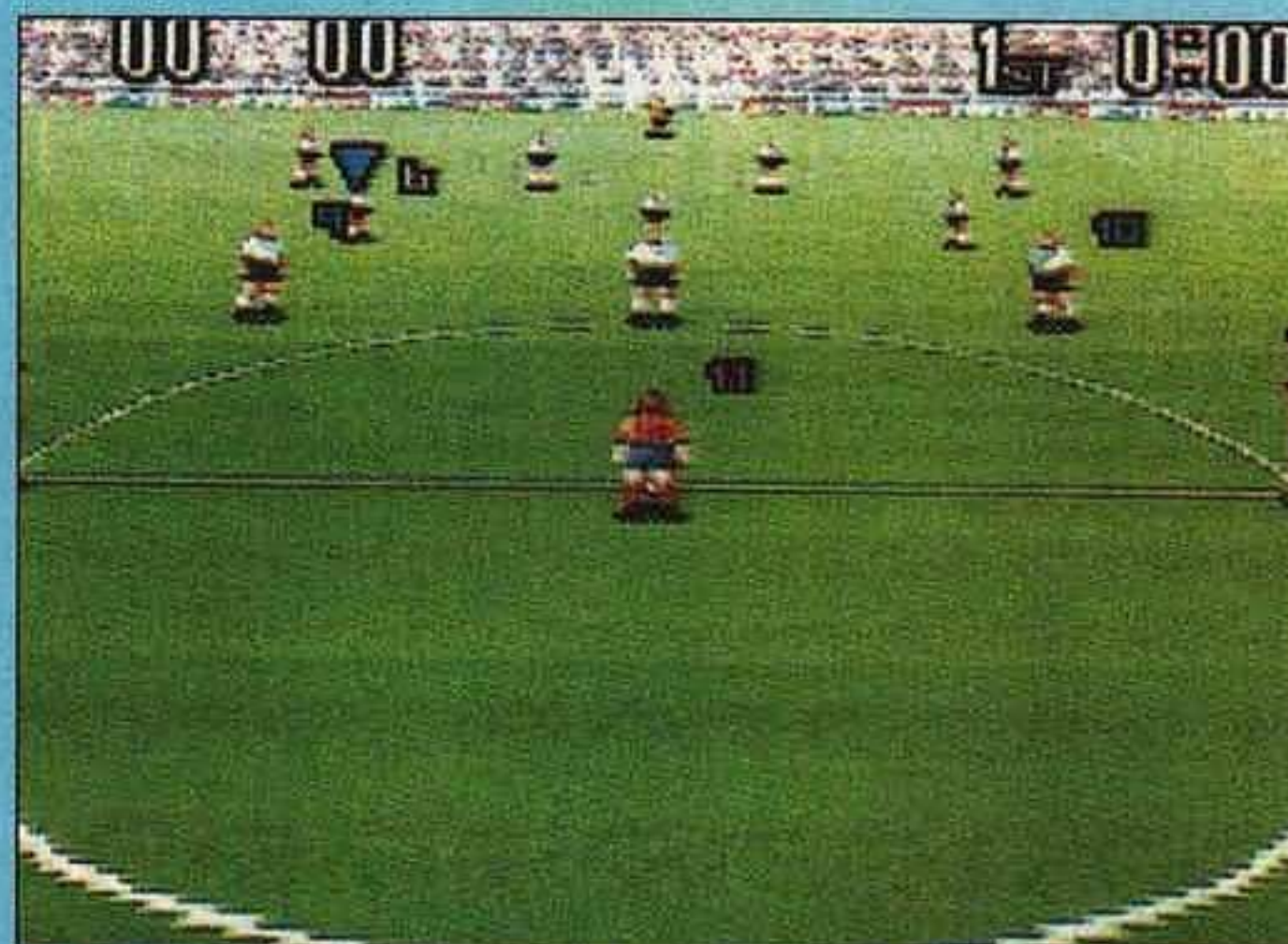
SNES

SUPER FORMATION SOCCER 94

human

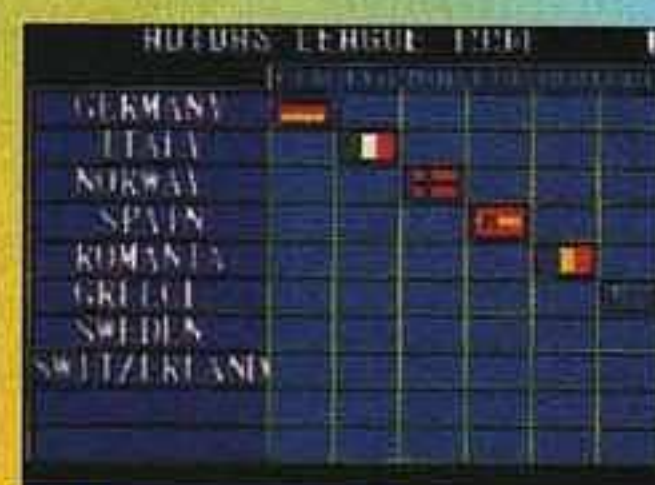
junho

8 mega

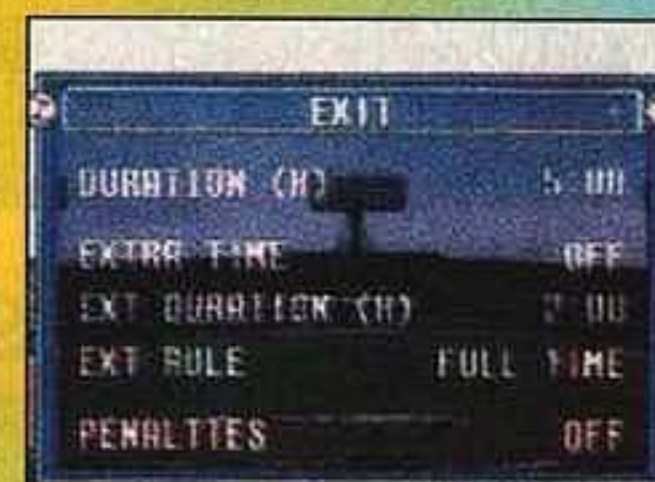


O campo está bem maior na versão feita para a Copa de 94

Um dos melhores jogos de futebol para SNes ganhou a versão Copa do Mundo 94. São 24 times nacionais agora. Pode-se definir quem vai bater faltas e escanteios, escolhendo entre um número maior de jogadores. São vários modos de jogo com destaque para o Tournament, um torneio onde participam 24 times. As regras podem ser alteradas: ligar ou desligar tempo extra, ligar ou desligar tempo perdido em cobranças, etc. Existe, ainda, um modo para quatro jogadores simultâneos com o adaptador apropriado. O que já era bom vai ficar ainda melhor!



24 times no modo league



As opções são detalhadas



Defina quem bate escanteio



MEGA CD

KAMEN RIDER ZO

tohei

disponível

CD



Jogo no estilo **Time Gal** e **Road Blaster**, protagonizado pelo herói da série **Kamen Rider**. Tudo rola como se fosse um filme. No momento em que surgir o sinal na tela você aperta o botão correspondente, mas são necessários reflexos de aço, pois se dispõe de mais ou menos meio segundo para executar a operação. Existem certos pontos em que o jogo faz lembrar um adventure no qual se faz determinada opção tornando a aventura multidirecional, quer dizer, existem vários meios para chegar ao final ou aos finais. A digitalização foi feita com capricho. Amantes de **Dragon's Lair** vão se amarrar.



No geral, siga as orientações do jogo. Em certos pontos devem se tomar decisões que interferem no enredo

SNES

WILD TRAX

nintendo

disponível

8 mega



Wild Trax: muitos parâmetros, 3 pontos de vista, gráficos poligonais e adrenalina

A novela chegou ao fim. O segundo jogo com o chip Super FX afinal vai mostrar a sua cara. Trata-se de um jogo de corrida com gráficos em polígonos. A movimentação é super realista: cada pneu recebe uma força diferente para cada situação, se assemelhando com carros de verdade. Existem 4 carros à sua escolha e 3 pontos de vista, os mesmos já vistos em **Star Fox**: visão de cockpit, visão próxima e visão afastada. E 4 Modos de jogo com destaque para o **Stunt Trax**, onde as pistas são fora do normal com rampas. Será que vai conseguir superar o fantástico **Virtua Racing**?



Quando é ativado o modo para 2 jogadores a tela se divide. Quem será o mais rápido?



De cima para baixo, as máquinas à sua disposição: 4WD - alta aceleração e aderência; Coupé - maior controle, mas muitas derrapagens; Formula Type - o mais veloz, bom controle mas chassi fraco; 2WD - acima da média, mas seu equilíbrio deixa a desejar por conta de só ter 2 rodas

SNES

TETRIS FLASH

bps

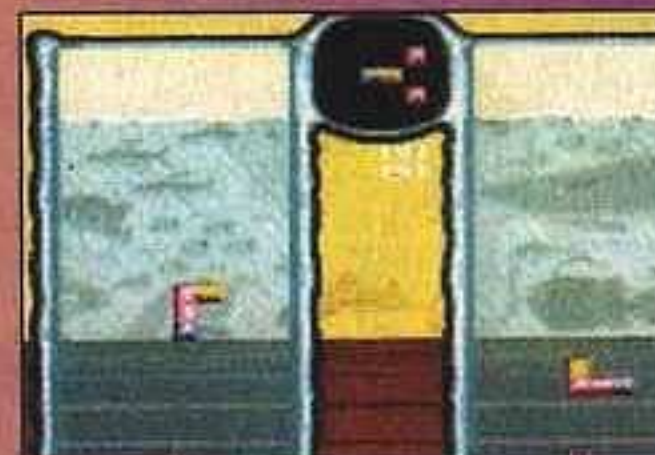
julho

8 mega



Idêntica à versão para Nes, excetuando os gráficos, sons (que são melhores) e um modo a mais. Trata-se do modo **Puzzle** no qual é necessário apagar todos os blocos com determinadas peças. São 100 fases para rachar a cuca. **Tetris Flash** é um pouco diferente dos outros: para apagar os blocos é necessário juntar 3 blocos da mesma cor na horizontal ou na vertical. O mais quente é jogar a dois.

O SNes promete ser o oásis da série Tetris



sega

julho

cd



Deram um belo trato nos gráficos e sons

Um dos RPGs de maior sucesso da Sega vai ter uma versão para CD. Foram 2 jogos no Mega e 2 no Game Gear (quando vão lançar a versão para Master?). O CD se baseia nas duas versões para Game Gear: isso mesmo 2 jogos em 1 (está virando moda). Os gráficos foram refeitos e o som será majestral. Ainda: esta versão contém cenários extras inexistentes no Game Gear. O forte de **Shining Force** CD são as batalhas e, como no Game Gear, as cenas RPG das cidades foram cortadas. Imperdível para fãs desse jogo.



As demos de batalha já são marca registrada



Além dos mapas escondidos, esta versão também vai contar com guerreiros secretos



Também há novidades: um mapa secreto inexistente no Game Gear



A segunda parte começa com o roubo da espada negra



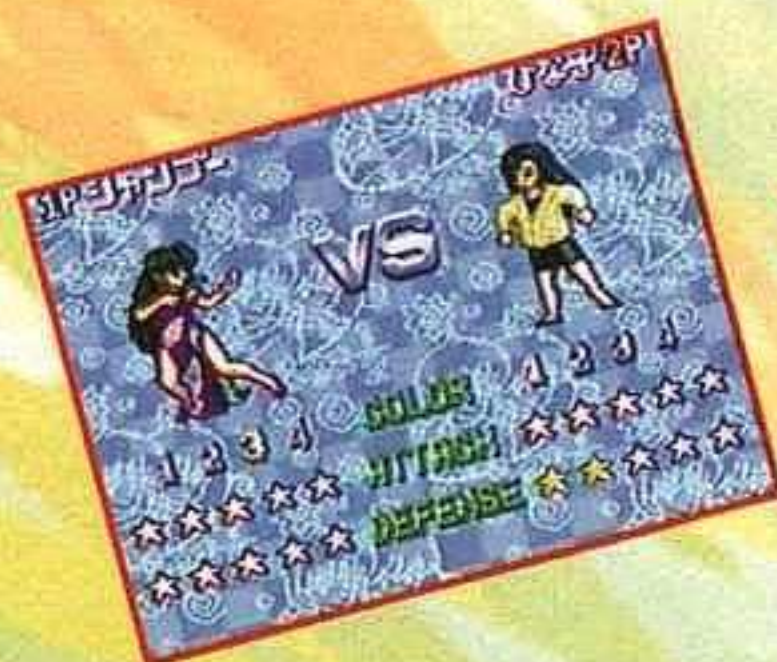
Detalhes foram incluídos, o que muda totalmente a impressão





Por Baby Betinho

O terceiro jogo de luta da série **Ranma** chega bem superior aos outros dois. Esta versão permite provocar o adversário e, depois de fazer isso por um certo tempo, o seu medidor de energia começa a piscar. Nesse momento, o seu ataque torna-se mais forte, além de ser possível empregar os golpes fatais. Conta com os tradicionais modos de jogo Story e VS. No modo Story, nada de novo. Já no VS a coisa esquentar. Além do VS mode normal ainda existe o Tag Match mode, onde se escala uma dupla e as regras lembram a de uma luta livre: chegue no seu canto e troque de lutador. Herb, o chefão, só pode ser usado neste modo, por enquanto. Mas fique calmo, em pouco tempo vão aparecer dicas para utilizá-lo em outros modos e também para fazer aparecer o tradicional velhinho Happosai. É esperar para ver!



SUPER 1/2 RANMA



Golpes fatais: visual extravagante e destruidor



Sequência: mergulho, soco forte agachado e amaguri ken



RANMA SAOTOME

Missile Kick - X + A ou Y + B
Mergulho - ↓ + chute forte, durante o salto
Kiai Shot - ↓→ + soco
Amaguri ken - soco repetido
Hiryu Shouten-Ha - ↓← + soco
Golpe Fatal - ↓↑ + soco forte



RANMA SAOTOME

Rolling Elbow - X + A
Back Blow - Y + B
Mergulho - ↓ + chute forte, durante o salto
Kiai Shot - (c) ↔ + soco
Amaguri ken - soco repetido
Hiryu Shouten-Ha - (c) ↓↑ + chute
Golpe Fatal - ↔ + soco forte



HINAKO NINOMIYA

Child Hinako
Sliding - X + A
Diving - Y + B
Hi Coin Beam - ↓→ + chute
Low Coin Beam - ↓→ + soco
Adult Hinako
Heel Kick - X + A ou Y + B
Coin Beam - ↓→ + soco
Tsurisen Gaeshi - ↓→ + chute
Golpe Fatal - →↓↘↙ + soco forte

SUPER RANMA 1/2 SNES

3.8

RUMIC SOFT

20 Mega - 12 Fases

2 Jogadores

Luta - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5





RYUGA HIBIKI

Sliding - X + A
 Double Hit - Y + B
 Mergulho - ↓ + chute forte, durante o salto
 Kiai Shot - ↓→ + soco
 Bakusai Tenketsu - ↓← + soco
 Golpe Fatal - ↓↑ + soco forte



KODATCHI KUNO

Thousand Blow - X + A ou Y + B
 Club Throw - (c) ↔ + soco
 Ribbon Sweep - (c) ↔ + chute
 Flower - (c) ↓↑ + soco
 Golpe Fatal - →↘↓↙← + soco forte



AKANE TENDOU

Upper Throw - X + A, de perto
 Dash Slap - Y + B
 School Bag Typhoon - soco repetido
 Air Throw - (c) ↓↑ + chute
 Dash Hammer - (c) ↔ + soco
 Golpe Fatal - →↙↘ + soco forte



SHAMPOO

Heaven Drop - X + A
 Dragon Tail - Y + B
 Meteoro Kick - ↓ + chute forte, durante o salto
 Air Throw - ↓→ + soco
 Double Air Kick - ←↓→ + chute
 Golpe Fatal - ↓ + soco forte, no ar



MARIKO KONJOU

Jump Kick - X + A ou Y + B
 Botton Cutter - ↓→ + soco
 Air Botton Cutter - ←↑ + soco, no ar
 Acrobat Kick - ↓← + chute
 Golpe Fatal - →↘↓↙← + soco forte



UKYO KUWONJI

Spatula Cutter - X + A
 Spice Bomb - Y + B
 Spatula Throw - ↓→ + soco
 Spice Mix - ↓→ + chute
 Golpe Fatal - →↙↘ + soco forte



GENMA SAOTOME

Panda Blow - X + A ou Y + B
 Gravity Drop - ↓ + chute forte, no ar
 Panda Tuckle - (c) ↔ + chute
 Panda Head Butt - (c) ↓↑ + soco
 Golpe Fatal - →↙↘ + soco forte



MOUSSE

Bomb - X + A
 Hakutchou ken - Y + B
 Falcon Attack - ↓ + chute, no ar
 Knife Throw - ↓→ + soco
 Golpe Fatal - →↘↓↙← + soco forte



TATEWAKI KUNO

Dash Cut - X + A
 Back Jump Attack - Y + B
 Vacuum Cutter - ↓→ + soco
 Thunder Blow - ↓→ + chute
 Golpe Fatal - →↘↓↙← + soco forte



HERB

Sonic Kick - X + A ou Y + B
 Kiai Shot - (c) ↔ + soco
 Dragon Blade - (c) ↓↑ + soco
 Ground Blade - (c) ↔ + chute
 Golpe Fatal - ←↙↓↘→ + soco forte



Por **Marjorie Bros**

Novidade Maravilha!

O shooter devastador da Konami, ganha uma versão para ação em side-scrolling. Uau! Desta vez, Twinbee e seus amigos, Winbee e Gwinbee, saem em socorro à princesa de uma distante galáxia, raptada por um louco cientista. O jogador (existe opção para 1 ou 2) pode controlar dois ou três robôs. Cada ciborgue desses apresenta diferentes características de armas, saltos e recarregadores. Num primeiro momento, a turma de heróis só pode enfrentar os inimigos fazendo o uso de um soco simples. Colhendo Power-ups e Hidden Bells (sinos) eles conseguem novos poderes. Os gráficos foram trabalhados em tons pastéis, bem bonitos. A jogabilidade é simples, fato que facilita bastante a vida dos menos experientes. Quem joga bem **Sonic** vai jogar bem este. Mas não se deixe enganar pelas aparências! **Twinbee RBA** apresenta ação para profissionais do joystick. Uma dica: o modo Battle (onde você enfrenta um amigo) é o mais empolgante.



Colha todos desses sinos e terá uma recompensa (100 dá um life)



Twin Bee é equilibrado



Os fundos são bem legais



Bom senso de profundidade



Cores bem malucas



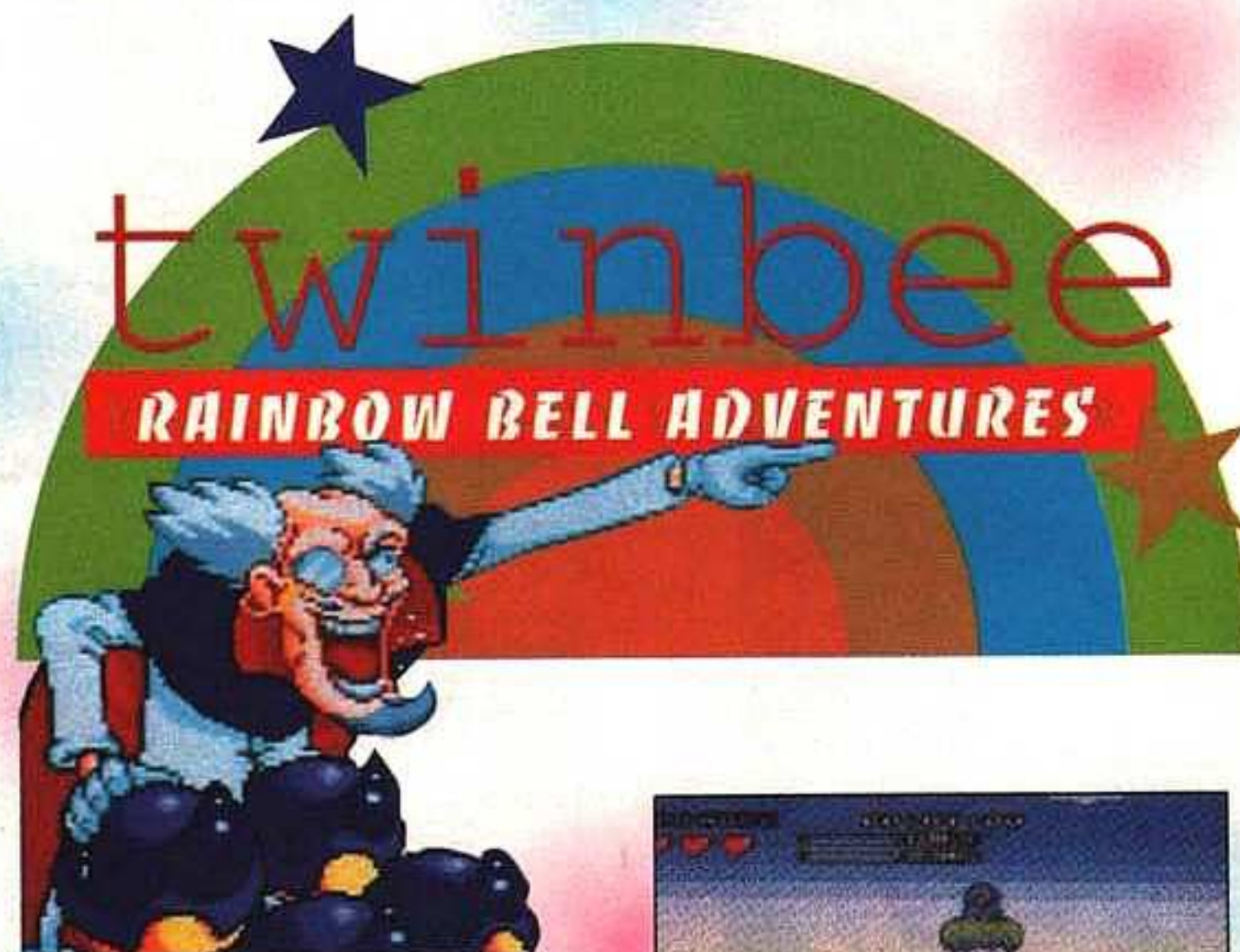
Portas só abrem com chaves



Win Bee pode abusar do voo



A variação de telas é boa



O jogo lembra muito Sonic the Hedgehog: coincidência?



Quem se amarra em Sonic vai curtir Twinbee (este chefe não lembra Robotnik?) Do contrário, pode esquecer: não é a sua praia

**TWINBEE
RAINBOW
ADVENTURES**
SNES

4.0

KONAMI

16 Mega - N/D

1 ou 2 Jogadores

Ação

GRÁFICO	4	4	4	4	4
SOM	4	4	4	4	4
DIFICULDADE	4	4	4	4	4
FUN FACTOR	4	4	4	4	4
	1	2	3	4	5

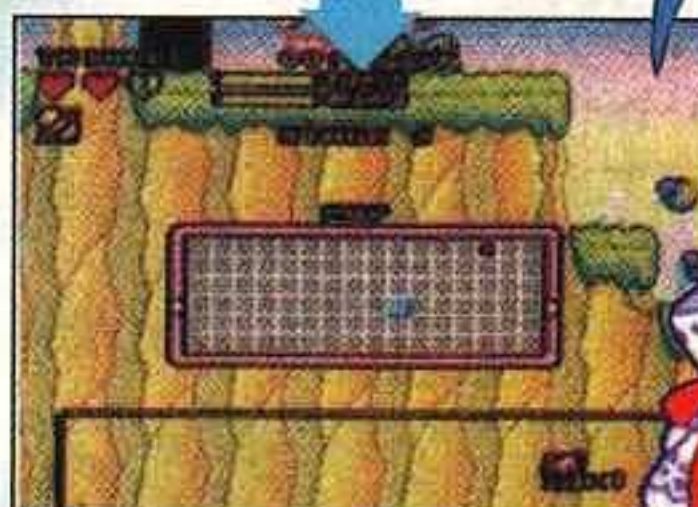
COMANDOS ESPECIAIS

Os jogos elaborados pela Konami - uma das mais conceituadas fabricantes de games do Japão, a terra do videogame - primam pelos comandos especiais e dicas. Com o famoso **Twinbee** não poderia ser diferente. Veja só o que os programadores da empresa armaram para você dessa vez.

Pause e pressione
↑↑↓↓←→←→ B e A.
Assim você troca de "Bee"



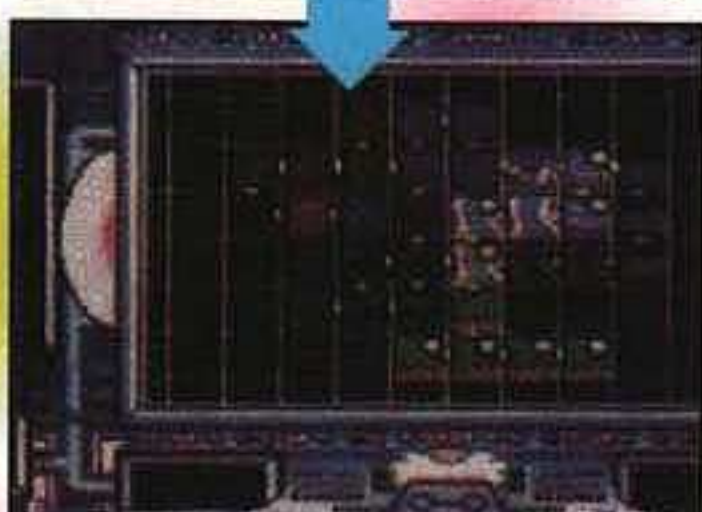
Pause e digite: A 5x, B 5x,
X 5x, Y 5x, L 5x e R 5x.
E vá para qualquer
ponto do mapa



Pause e digite: ↑↑↓↓ L R L
R B e A. Isso permite que
você fique com força total



Pause e pressione (↑→↓←)
3x A B X e Y. Assim
se sai da fase sem
que passe dela



Pause o jogo e digite ↑ A →
A ↓ A ← A ↑ B → B ↓ B ← B
e veja o final sem
fazer esforço



Para obter invencibilidade
pause e digite a senha:
**LRLRABXYLRL
RABXY**



LIQUIDAÇÃO DE ITENS

Logo no começo de cada
estágio use o pulo
carregado e suba até uma
altura de 9999 quilômetros. Lá
em cima, você vai encontrar

uma estrela que gera os
preciosos sinos. Mantenha a
altura e colha quantos sinos
precisar. O resto é com
você.



CONHEÇA A MAÇÃ DA VIDA

Pegue um item qualquer e
deixe ele na mão. Espere 30
segundos e o item se
transformará numa maçã.
Dê uma de Eva. Coma a
maçã e você ganhará life.





Por **Slo Mo**

Se você é daqueles tipos pacíficos que não entra numa briga nem por telefone, vai ter que se render ao desafio de uma pancadaria em grande estilo: **Saturday Night Slam Masters**. Este título da Capcom, que já apavorou nos arcades, está sendo lançado para o SNes. Sorte nossa (dos briguentos)! As estrelas deste show são oito campeões de luta livre prontinhos para a briga. O objetivo é simples: destroçar psicologicamente e fisicamente seus oponentes e conquistar o título. Com o adaptador multiplayer, então, a encrenca é de ferver. Trata-se, sem sombra de dúvidas, uma das melhores adaptações para este periférico. A jogabilidade é garantida pelos controles complexos. Naturalmente, você poderá socar ou chutar



O Jalapeño Comet lembra o torpedeiro de Vega

SNES Saturday Night... Capcom

Pau puro. Essa é a melhor definição para este cart. Na tradição de Street, o que importa é a técnica e a habilidade de cada um para vencer o adversário.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
				INT.
4.5	4.0	4.0	4.0	Ajust.
Sem preço			4 jogadores	
24 Mega			Visão: lateral	
Maio			multi-scrolling	
Luta				



DICA: caso caia no solo aperte de imediato para cima ou para baixo para rolar e escapar do agarrão. Se preciso role para fora do ringue

DICA: quando agarrar seu oponente, aperte continuamente Ataque e Agarrão para dificultar que ele escape

DICA: se estiver em maus lençóis, dê 2 toquinhos no L ou R para sair fora

DICA: pratique sua técnica com um laranjão. Não, não estamos falando de seu irmão caçula. Ligue o jogo para 2 jogadores e jogue sozinho

em todas as direções usando o botão de ataque. Cada "gigante" possui seu ataque especial e uma técnica devastadora, requerendo do jogador uma execução detalhada no controle. O resultado acaba sendo uma mistura variada de voadoras, joelhadas e esmagamentos. Algumas das seqüências lembram um pouco **Street Fighter** (movimentos de direcional com botões pressionados). Por exemplo, El Stingray's Jalapeño Comet usa a mesma movimentação da Fireball de Ryu. A defesa não é sofisticada, mas, com prática, pode-se escapar da investida inimiga utilizando-se de seqüências maníacas de botões.

HORA DO SHOW

Os gráficos seguem o estilo adotado em **SF II**. Os lutadores receberam um visual "bad", como a



Diversão total com 4 jogadores se digladiando na arena



Este é o legítimo "maior espetáculo da Terra"



DICA: caso seu oponente tome impulso nas cordas, contra-ataque com o ataque com salto



Escolha o lutador que mais combina com seu estilo

máscara do mal do Japonês Oni's e o Rasta's pet monkey. Os sons são esparsos, mas funcionais. Os temas musicais se harmonizam com a cerimônia de início de cada match. Mas o que mais

impressiona neste cart é que ele transmite com fidelidade a dura realidade das lutas de TV. Se você é um dos fissurados em **Street** vai adorar este novo fighting game com a assinatura da Capcom.



Por **Baby Betinho**

O Super Herói atômico da Taito está de volta em mais uma aventura side-scroll kick and punch bem no estilo **Streets of Rage**. Sonic Blastman é um tipinho que usa armadura brega e tem movimentos desengonçados. Mas dá um show! O jogo não mudou muito em relação ao original, a não ser seus backgrounds, agora mais caprichados. A jogabilidade é garantida com muitos golpes e sequências, fora os inimigos variados. As fases são missões de resgate a inocentes em perigo. Os bônus são na base dos 3 socos, culminando com um murro de 100 megatons. Dizem que sua munheca equivale a um Scania desgovernado no queixo!



Você inicia com 5 poderes, certos golpes gastam dois deles



Ao enfrentar este chefe tome cuidado com a hélice



Alguns inimigos explodem, fique atento para não dançar



São estes três os personagens de que você dispõe



Defenda-se do robô e acerte o cara que está voando



A chefona é fogo. Transforma em sapo quem ela não gosta



Guarde este supergolpe de Sonia para quando chegar o momento de encarar os chefões



Alguns dos inimigos perdem energia mesmo que em posição de defesa. É só sentar o braço



Nem pense em agarrar os monstrinhos verdes. Eles reagem espremendo você como uma laranja sem sumo

**SONIC
BLASTMAN II**
SNES

3.8

Taito

12 Mega- N/D

2 Jogadores Simultâneos

Luta - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Por Marcelo Kamikaze

Faltam adjetivos para poder descrever **Final Fantasy VI**. Quanto aos gráficos pode-se dizer que são perfeitos, os melhores de toda a jea longa história do SNes, embora esse conceito seja relativo. A trilha sonora é grandiosa e variada quanto aos estilos: vai do jazz até o clássico, incluindo óperas com direito a samplers de barítonos e sopranos. O **Final Fantasy VI** é um RPG denso e extenso reunindo o que as versões IV e V tinham de melhor: muitos eventos e a possibilidade de criar um grupo do seu jeito. Cada personagem tem



Os Magic Armors são máquinas capazes de usar magias, coisa rara neste Final Fantasy



Um dos pontos altos do cart são os gráficos, com grande detalhamento e volume



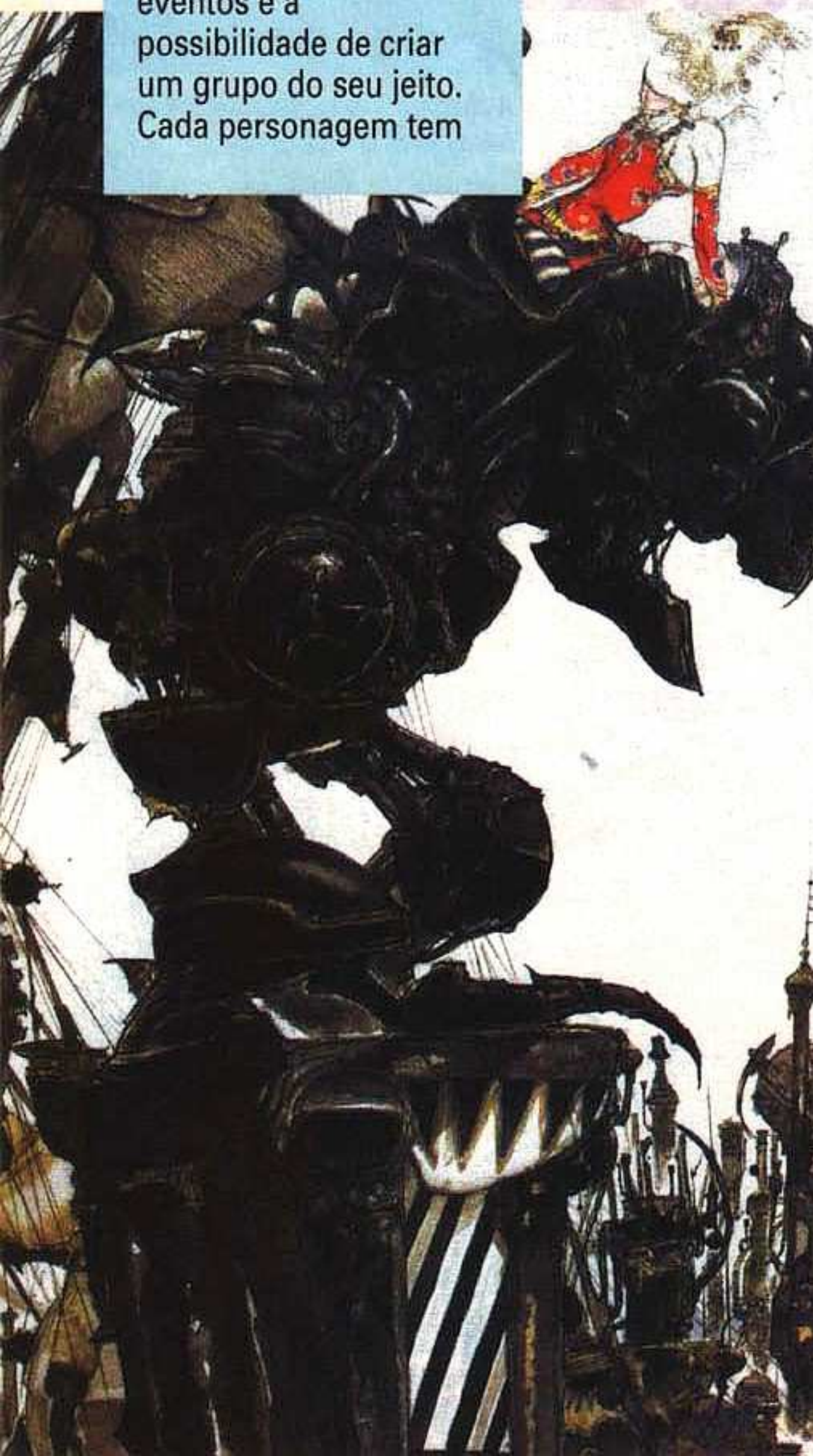
Não pense que essa lagoa é um cenário de fundo, ela restaura suas energias

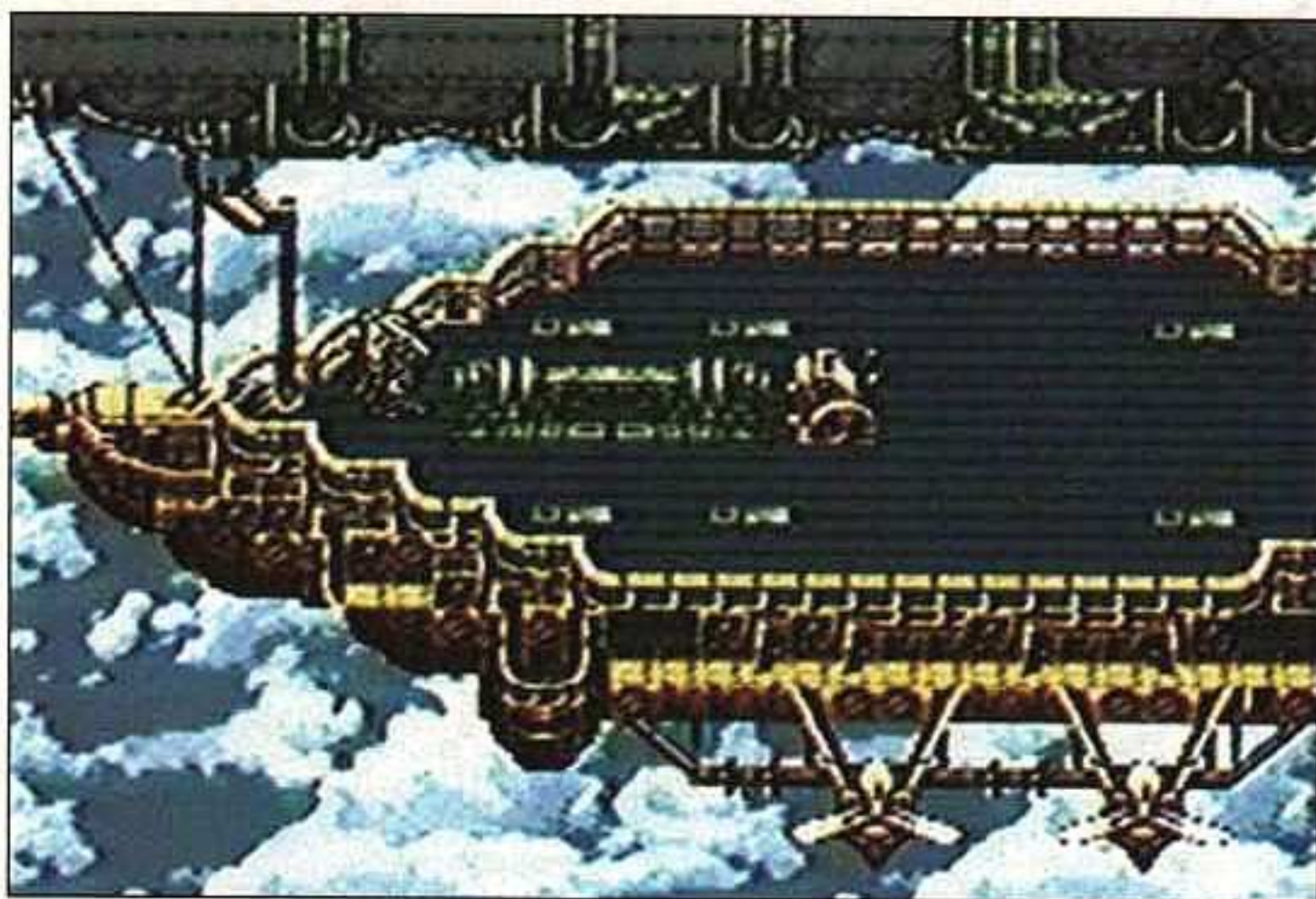


Em certos pontos você enfrenta inimigos dos mais estranhos, como essa locomotiva que carrega almas para o outro mundo

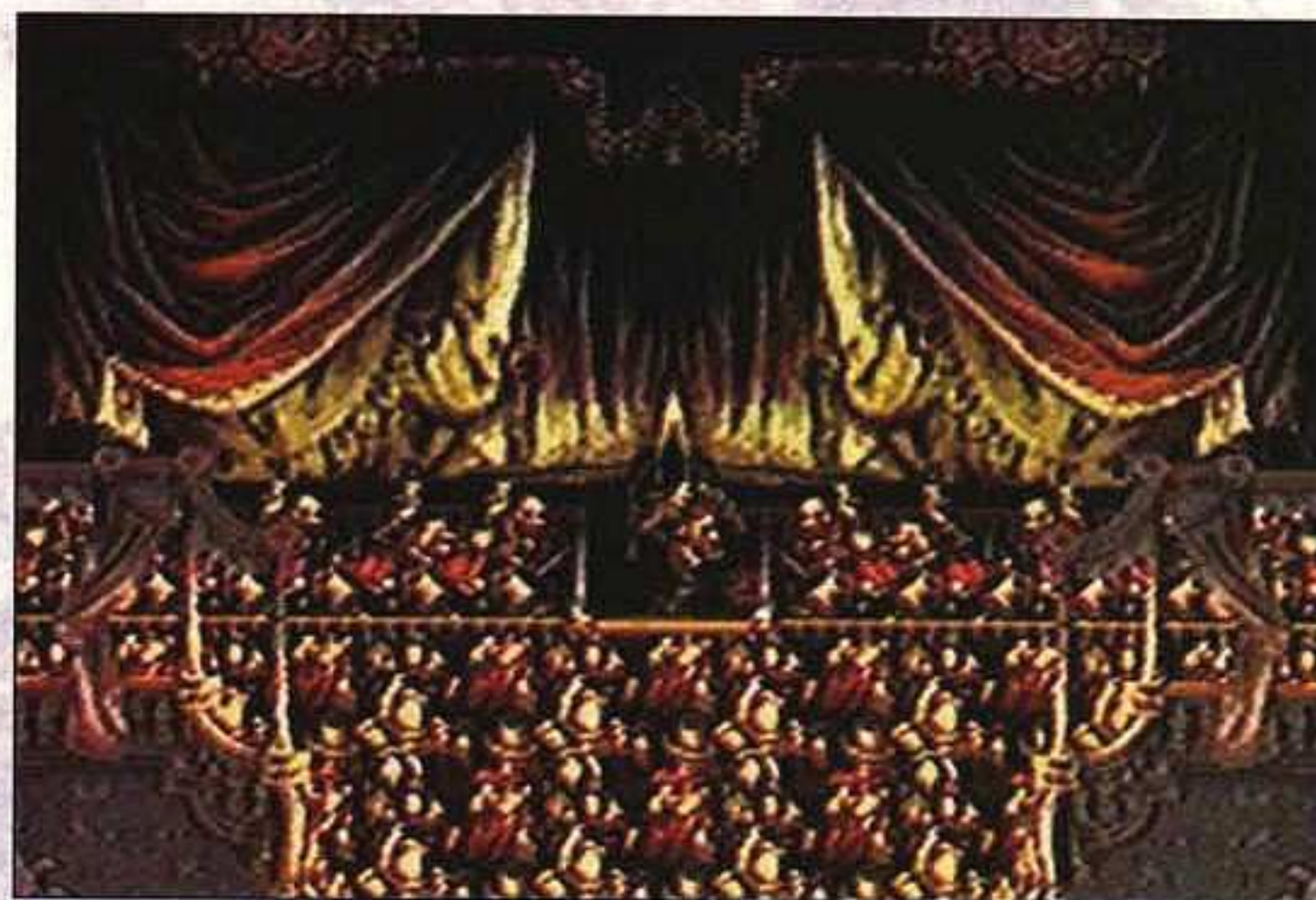


Seguindo em frente você vai dar com enormes cataratas. É bom apreciar sentir emoções muito fortes





Seguindo a tradição de Final Fantasy, a caravela voadora



Quanta erudição! Aqui você participa de uma ópera



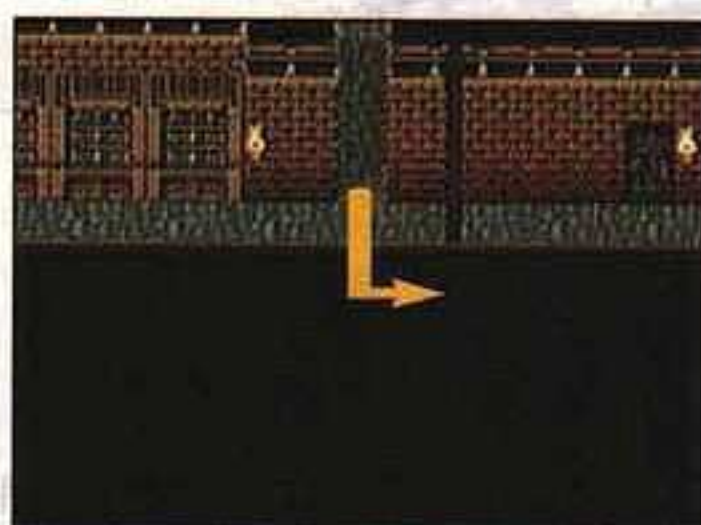
Em certos locais você enfrenta uma batalha tipo simulação



24 Mega de pura obra de arte. Esperemos a versão em inglês



Mais uma tradição de Final Fantasy que continua em alta: Chocobo, o pássaro que conduz você ao longo de um passeio sem inimigos



Vasculhe relógios e vasos atrás de itens

Edgar Figaro usa engenhocas como uma serra elétrica com direito à máscara de Jason



Magic Armor tem grande poder de fogo

Mash Figaro possui golpes especiais, a la Street Fighter



Vasculhe tudo: as passagens secretas escondem itens preciosos



Lock Cole é capaz de roubar itens dos inimigos. Assim você obtém itens exclusivos



seu comando específico e, em particular, existe um chamado golpe especial. Se isso soa **Street Fighter** e Cia., acertou: você escolhe esse comando e digita uma das manjadíssimas sequências usadas nesses jogos. Há também assassinos de aluguel. Basta desembolsar uma graninha e o ninja Shadow vem com você. Os eventos incluem uma batalha estilo simulação, lutas em trezinhos de minas no melhor estilo Indiana Jones e até uma participação numa ópera. Toda essa maravilha está disponível no Japão. Quanto aos Estados Unidos, a previsão de lançamento é para o finalzinho do ano. Já aqui no Brasil... Depende de vocês.

FINAL FANTASY VI
SNES

4.8

SQUARE

24 Mega - N/D

1 ou 2 Jogadores

RPG - Bateria

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

SNES

THE JETSONS



Gente, a nova aventura dos Jetson para o SNes (a primeira foi para NES) está de arrebentar! Você é George Jetson e tem que atravessar sete estágios side-scroll hop'n'bop enfrentando piratas espaciais. Os inimigos estão mais difíceis que na

versão oito bits: robôs voadores, baleias mecânicas e morcegos. A sua arma é uma máquina de sucção usada para deslocar blocos, eliminar adversários, colher power-ups e escalar paredes. Os cenários e gráficos são característicos da série Hanna Barbera: coloridos e com personagens familiares. A música é que é o problema: um tédio.



DICA: use seu "aspirador" para andar pelo teto



DICA: o aspirador serve para passar por buracos estreitos



DICA: para acabar com esse macaco, sugue os blocos e atire de volta contra ele

SNES

PINBALL DREAMS

Simuladores de Pinball ainda não são muito comuns no SNes. Pinball Dreams é o terceiro da lista. Não apresenta bons gráficos e efeitos como em *Jaki Crush* (GamePower #08), o melhor de todos. Por outro lado, o tabuleiro não é pobre como em *Behind The Mask* (GP #19). São quatro opções de jogo. Os temas vão de viagem

espacial a filme de terror. O mais divertido é "Beat Box", na discoteca: a cada "flipada" você curte efeitos bem legais de música rap. A jogabilidade é boa, mas os gráficos decepcionam. Chegam a lembrar o Nintendinho em alguns momentos. A grande sacada é o número de jogadores, até oito no total.



O gráfico do jogo é seu ponto fraco: as cores, lavadas, não vão impressionar ninguém



O primeiro fliper, Ignition, é o mais simples dos quatro



O nosso especialista em musicologia tribal e assuntos primitivos, Lord Mathias, curtiu o som desta fase ("Beat Box"), feito em cima de rap americano



PINBALL DREAMS Gametek

8 Mega	Fases: 4
8 Jogadores	Simulador
Gráfico	
Som	
Dificuldade	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5

DICA: em Steel Wheel, acerte nesta caçapa escondida (foto). Com sorte, você ganhará uma bola extra!



Por **Marjorie Bros**

Uma viagem ao tempo em que a malandragem usava o fio da espada para tirar as diferenças. **Knights of The Round** é sucesso vindo do arcade. O estilo é side-scroll, mas em pouco tempo você saberá porque este jogo é único. São três guerreiros para escolher, todos com nomes pomposos: Lancelot, Arthur e Percival. Os carinhos mandam brasa com ataques violentos. O que mais chama a atenção é o sistema de fases. Quanto mais você decepa e escapa liso das investidas dos inimigos, mais fica experiente, poderoso e acumula pontos. Pode-se também chamar um parceiro para arrasar de vez. Se com um jogador a porrada come solta, com dois a terra treme. Pode acreditar irmão!



Knights of the Round



DICA: mate os mestres fazendo uma rodinha nele. Assim nem eles representam perigo. Já com um jogador o negócio é golpear 3 ou 4 vezes e defender logo em seguida. Se conseguir derrubá-lo, golpe forte nele!

DICA: a jóia verde transforma os inimigos em comida. Deixe aparecer muitos inimigos antes de pegá-la



DICA: quando se golpeia tesouros podem aparecer inesperadas vidas



DICA: no cavalo seu poder de ataque dobra



DICA: dê 3 ou 4 golpes em Iron Golem e fique em defesa para escapar ileso do peso que vem por cima



DICA: use os golpes fortes nos soldados e quando os inimigos se levantarem



DICA: golpeie o tesouro e divida-o para mais pontos e energia



DICA: o cajado faz aumentar de level



KNIGHTS OF THE ROUND
SNES

3.8

CAPCOM

12 Mega - 7 Fases

2 Jogadores

Ação - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

Lancelot



Detone com golpe forte: Y + →



Voadora: Y + ↑

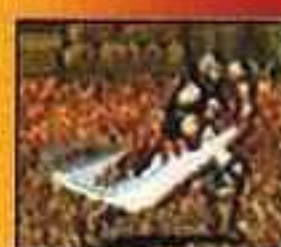


Corte lateral: ← + Y

Arthur



Golpe forte: Y + →



Cortada por baixo: Y + ↑



Corte lateral: ← + Y

Percival



Arrastão: corra com → + Y



Golpe forte: Y + →



Corte lateral: ← + Y



Por Lawrence de Arcadia

A grande onda das softhouses é promover a vinda dos melhores desenhos animados para o videogame. Flintstones, Jetsons, Pernalonga e Tom & Jerry são apenas alguns exemplos de lançamentos traduzidos para videogame nos últimos tempos. Agora é a vez de Sylvester e Tweety (Piu-Piu) arrasarem corações no Mega.

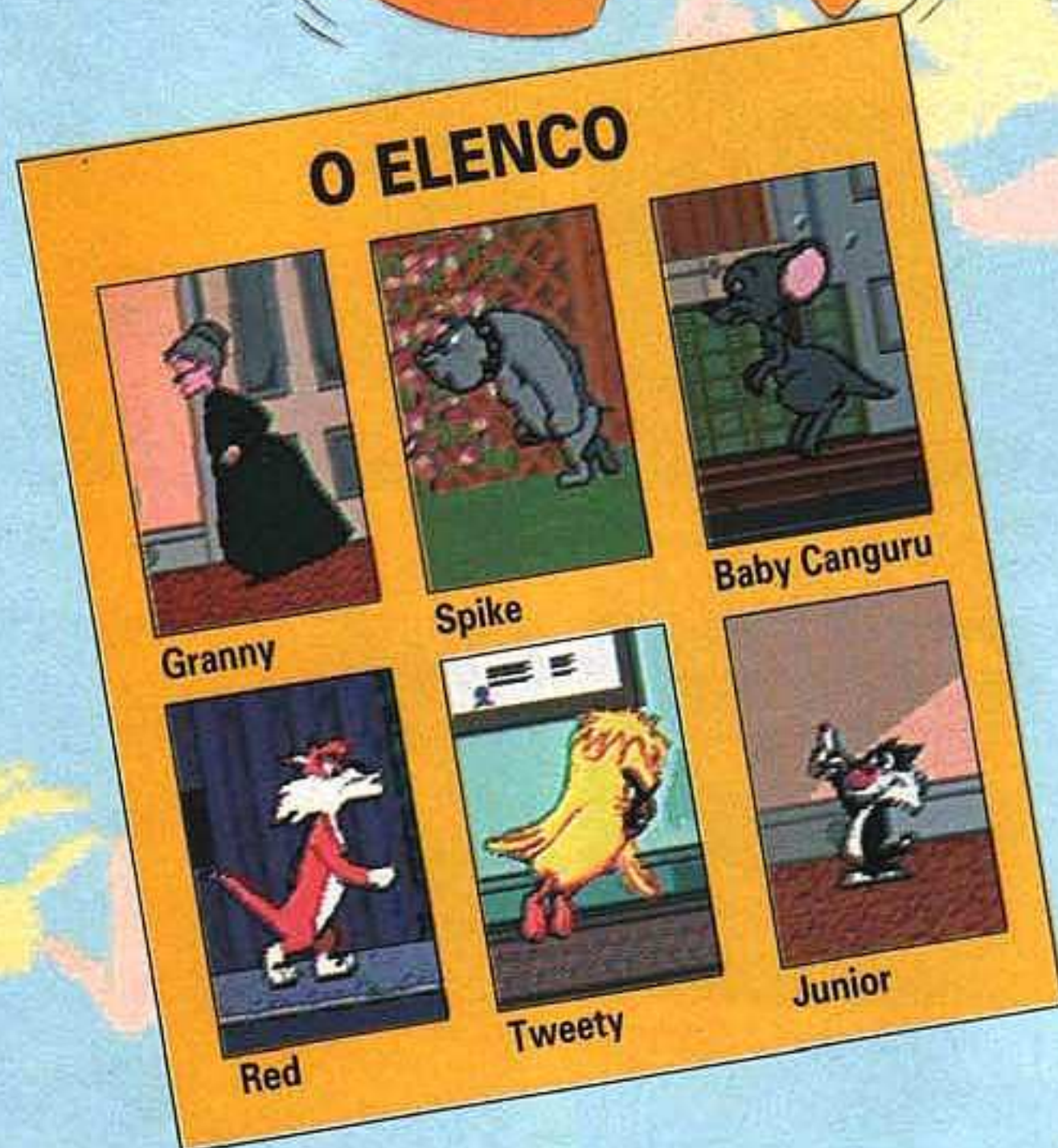
A LA CARTOON

A fórmula clássica de cartoon foi seguida à risca. Gato caçando pássaro. Pássaro tentando escapar. Gato usando mil esquemas e armadilhas para a captura. No papel de Sylvester, percorrendo sete fases para devorar Tweety, você se depara com seus personagens favoritos da Looney Tune, como Grany (a vovó invencível); Spike, o buldogue (que o persegue); Baby Canguru (com seus chutes poderosos); e o monstruoso Tweety Jekil-and-Hyde (quando Piu-Piu se transforma em uma criatura pavorosa). Com um elenco como este você vai

precisar de toda a ajuda possível: Pogo Sticks, Guarda-Chuvas, Luvas de



DICA: Grany é invencível. Apenas fuja dela



SYLVESTER AND TWEETY

CAGEY CAPERS



boxe, ossos (para distrair Spike), e uma poção mágica para fazer Tweety voltar ao estado normal. As sete fases têm uma volta de trem, laboratório, navio, e muitos perigos. Cada uma com um nível de dificuldade e power-ups espalhados

Mega Sylvester and Tweety... Tecnomagic

Piu-piu e Frajola chegam com a corda toda para o Mega Drive. A partir de agora não é preciso mais aguardar a exibição do desenho para se divertir com a dupla.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	4.5	5.0	ADJ.

Sem preço
16 Mega
Junho
Ação/aventura

1 jogador
7 fases
Visão: lateral
multi-scrolling



DICA: a maneira mais simples de seguir em frente no jogo é achar Piu-piu e arranhá-lo. Você ganha 20 mil pontos por isso. Vidas extras a cada 100 mil pontos



DICA: no começo da segunda fase vá para a esquerda e pegue as luvas de boxe ou qualquer outro power up. Você pode usá-lo contra Spike, que está à espreita

estrategicamente. Existem também algumas áreas que podem tanto fazer você recomeçar a fase como avançar para áreas antes inacessíveis.

GRÁFICOS 10, SOM OK

Os gráficos em **S&T** seguem as linhas e cores do cartoon tradicional. Os personagens revelam-se bastante animados, e os movimentos de Sylvester

são graficamente perfeitos. A música é ininterrupta com efeitos sonoros corretos. Repare nas exclamações do felino: "Hello, breakfutht!". Desde o início, você vai querer arrancar os cabelos ao sentir a enorme dificuldade dos controles. Mas, depois de um tempinho você acaba se acostumando. É bom ficar ligado, pois mesmo a menor marcação pode acabar resultando em uma grande perda no nível de energia.



DICA: na fase do laboratório, pegue todas as poções possíveis antes de encarar o Piu-piu monstro. Use as poções contra ele e consiga dar imediatamente um arranhão nesse passarinho atrevido



DICA: às vezes você pode fazer com que um inimigo desapareça levando-o para fora da tela, pausando e retomando em seguida ao jogo

PARA QUEBRAR A CABEÇA

S&T é divertido, bem feito e complexo. Algumas fases requerem um bom conhecimento em resolver jogos do tipo quebra-cabeça e recolher itens em ordem de progresso,



DICA: para tirar Piu-piu de Larry, esses barris devem ser empurrados das plataformas e colocados do lado direito da tela

mas prepare-se desde já para perder um tempo enorme caso insista em terminá-lo. Mas, afinal de contas, um jogador que se preze vai preferir gastar seu tempo com jogo em vez de ficar parado, assistindo desenhos, não é?



DICA: alguns power-ups estão camuflados no cenário de fundo. Pule em todos os lugares e sempre pause o jogo para checar seu estoque

MANHAS E MANIAS DE FRAJOLA



Sorrateiro



Atento



Veloz



Poderoso



DICA: use esses esconderijos toda vez que Frajola estiver sendo perseguido por inimigos



DICA: você pode andar sobre todas as superfícies, mesmo as mais frágeis, como o varal. Se você começar a cair, significa que o tombo vai ser dos bons



DICA: se você conseguir derrubar algum inimigo, se apresse em dar o fora. Eles permanecem caídos somente por pouco tempo



DICA: como ele chegou lá dentro? Basta cair do telhado pelo lado direito e flutuar para a passagem secreta que fica logo embaixo do telhado



Por Andromeda

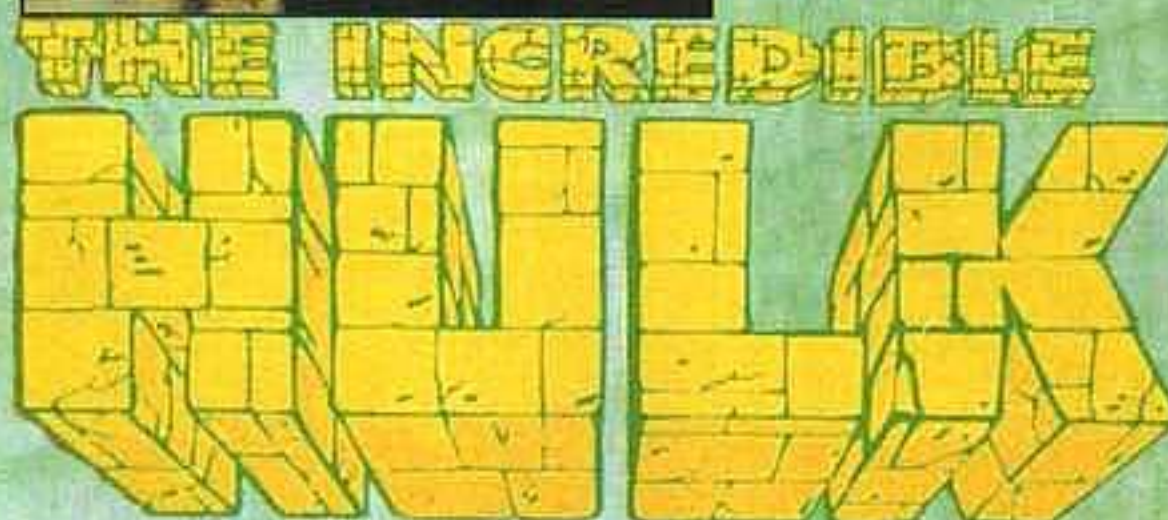
Você prefere o pacato Bruce Banner ou o Incrível e incontrolável Hulk? Bem, não importa. O que vale é que um dos mais famosos super-heróis de todos os tempos está fazendo sua estréia no Mega Drive.

O arqui-inimigo de Hulk, The Leader, está usando um batalhão de robôs e mutantes, gerados através de engenharia genética, para formar um exército do mal capaz de espalhar o



DICA: para enfrentar Rhino no final da fase 1, mantenha-se no meio da tela e soque quando ele vier em sua direção. Quando ele voltar, salte e retome a mesma operação em outra direção

terror pela Terra. Como Hulk, você tem que impedir esta emergente força diabólica. São cinco fases de



ação/aventura no estilo plataformas, com jogabilidade monstruosa. Luta fechada até o final da fase onde se encontra um chefe. A cada final de fase



DICA: fique sobre os carros ou phone boots. Lá você poderá esperar, em segurança, o melhor momento para desferir o soco fatal. Em seu inimigo, é claro!



DICA: há muitas moedas de continuação escondidas no jogo, incluindo uma na fase 2. Escale esta plataforma (foto), quebre os blocos e encontre a valiosa moeda

Os movimentos



Palmas



Agarre-os



Uppercut



Use os pés



Agarre-os e jogue-os



DICA: quebre todos os vasos e outros objetos para encontrar Power-Ups escondidos.



DICA: use seus power-ups de transformação para retornar como Bruce Banner e explorar melhor as áreas.

jogo oferece uma série de power-ups e cápsulas restauradoras de energia. Os iniciantes, se quiserem aceitar um bom conselho, devem se restringir à escolha do nível fácil. Os movimentos de cada encarnação de Hulk incluem corridas, saltos, socos, arremessos e alguns movimentos especiais. A relação controle-jogo não é tão precisa como seria de esperar. Mas o visual do cart compensa qualquer mancada. Tamanho dos bonecos, parte sonora, animação, coloração de sprites e cenários de fundo, fazem de **Hulk** um jogo impecável.



DICA: mova as phone boots, pedras e outros objetos e os use como plataformas para áreas inacessíveis

o desafio esquentar: Rhino, Absorbing Man e outros tiranos do universo HQ Marvel pintam desafiadores. Seu personagem está sujeito a sofrer baixas em estágios de energia como: Super-Hulk, Hulk, Bruce Banner e Hulk-Out. O estado de nosso herói vai definir o repertório de movimentos. Portanto, fique ligado no nível de energia (topo da tela). Quando sua energia defasar em 40 por cento, você regride de Super-Hulk para Hulk, e assim por diante. Para compensar a desvantagem de Hulk perante tantos inimigos, o

Mega
HULK
U.S. Gold

O clássico estilo ação-aventura vigora aqui. Fãs do herói da Marvel Comics e jogadores em geral vão se divertir.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.0	3.5	4.5	Ajust.

Preço indisponível
16 Mega
Julho
Ação

1 jogador
Continues limitados
Visão: lateral



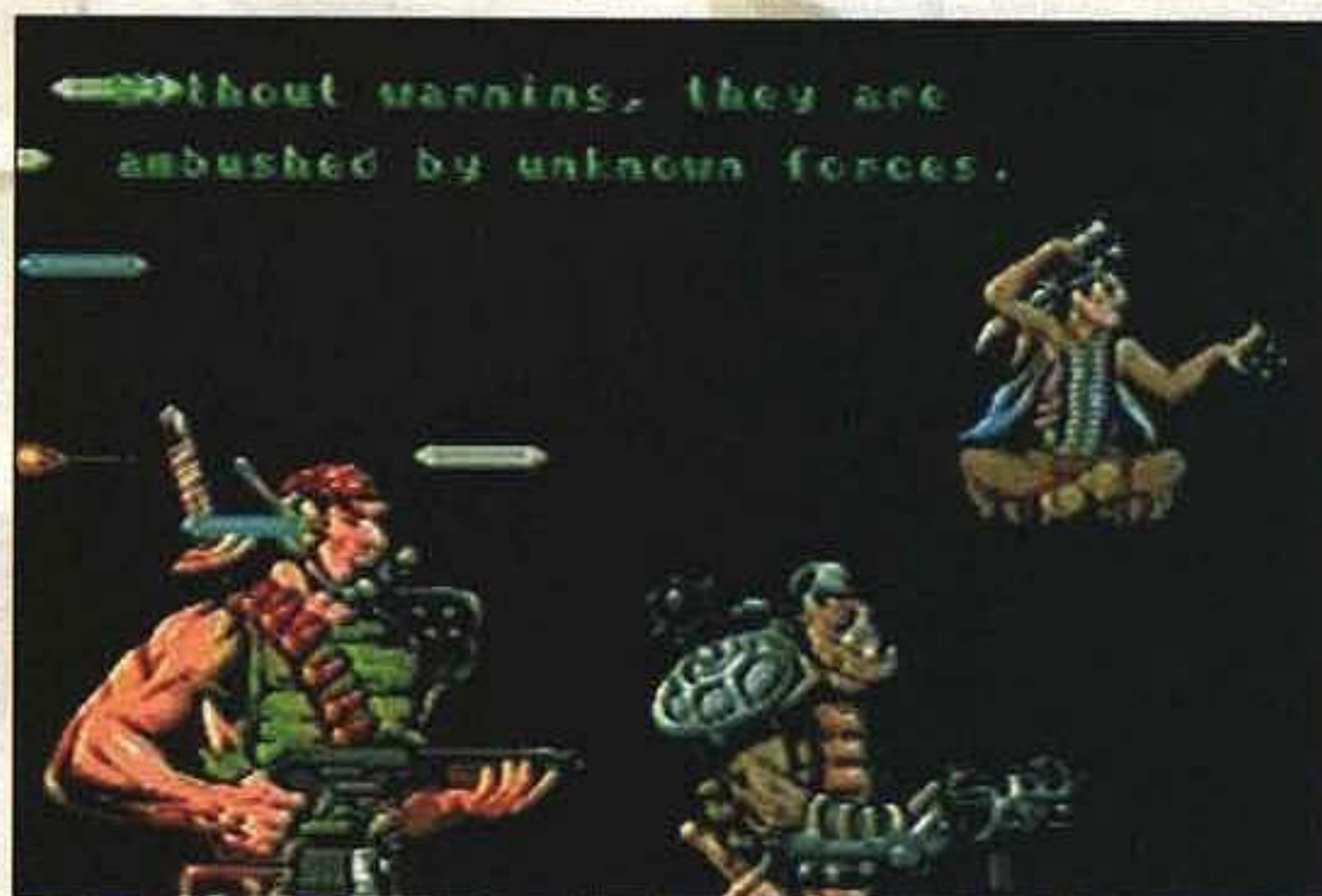


Por **Marcelo Kamikaze**

Shadowrun é a tradução de um dos maiores Cyberpunk RPG-Books para videogame. Depois de sair para SNes, pela Data East, a Sega o lança para o Mega, com enredo e visual novos. Os gráficos são realistas. Seja um samurai, um decker ou um shamã nas ruas de uma Seattle devastada e futurista. A aventura rola na cidade, na corporação, ou no Cyberspace - mundo virtual onde deckers e data-jackers comandam rodovias digitais. Os únicos a ajudá-lo são os Shadowruns, mercenários que o protegem por muita grana. É pegar ou largar!



Para quem gosta de RPG de tabuleiro o jogo é nota dez



Embora o jogo seja igual à versão para SNes, a história é diferente



Procure falar com todos durante o jogo, pois eles dão informações muito importantes



Aqui você encontra uma explicação completa sobre todos os itens que você possui



Um ponto em comum com a versão de Snes: mira automática

SHADOWRUN
MEGA DRIVE

3.5

SEGA

8 Mega - N/D

1 Jogador

RPG- Bateria

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Todo cuidado é pouco ao escolher a sua profissão. Afinal de contas, pode ser sua última atividade no mundo dos mortais



Olhe dentro dos bares para encontrar os melhores Shadowrunners. E preste muita atenção aos inimigos que aparecem de repente





Por Marcelo
Kamikaze

The Next Generation é a série que sucede ao antigo Jornada nas Estrelas. Também, os astros daquela série já devem estar dobrando o cabo da boa esperança. Leonard Nimoy, o ator que imortalizou o personagem Dr. Spok, agora é diretor em Hollywood (Corra que a Polícia Vem Aí). O restante do elenco desapareceu depois das quatro continuações da saga no cinema. A Spectrum Holobyte lançou no mês passado a versão de *ST The Next Generation* para SNes e decidiu ampliar seu público para os usuários de Sega. *STNG* para Mega Drive é similar à versão para SNes. O estilo mistura RPG e adventure, com missões multi-partes interligadas. São três modos de jogo: comando de navegação, combate entre naves e missões de grupos. No primeiro, você tem que



STAR TREK THE NEXT GENERATION



Estabeleça contato primeiro e atire só depois, mesmo que o cara chegue detonando



DICA: quando cercado por dois inimigos, afaste-se do alcance deles para recarregar os escudos



Os "Sensors" fornecem informações sobre os planetas, se existe vida, atmosfera, etc.



A tela "Tactical" só deve ser acionada no caso de encontrar uma nave alienígena



O "Computer" dá informações sobre raças desconhecidas, planetas distantes, etc.



Na sala de "Engineering" pode-se alterar a distribuição de energia de força na Enterprise

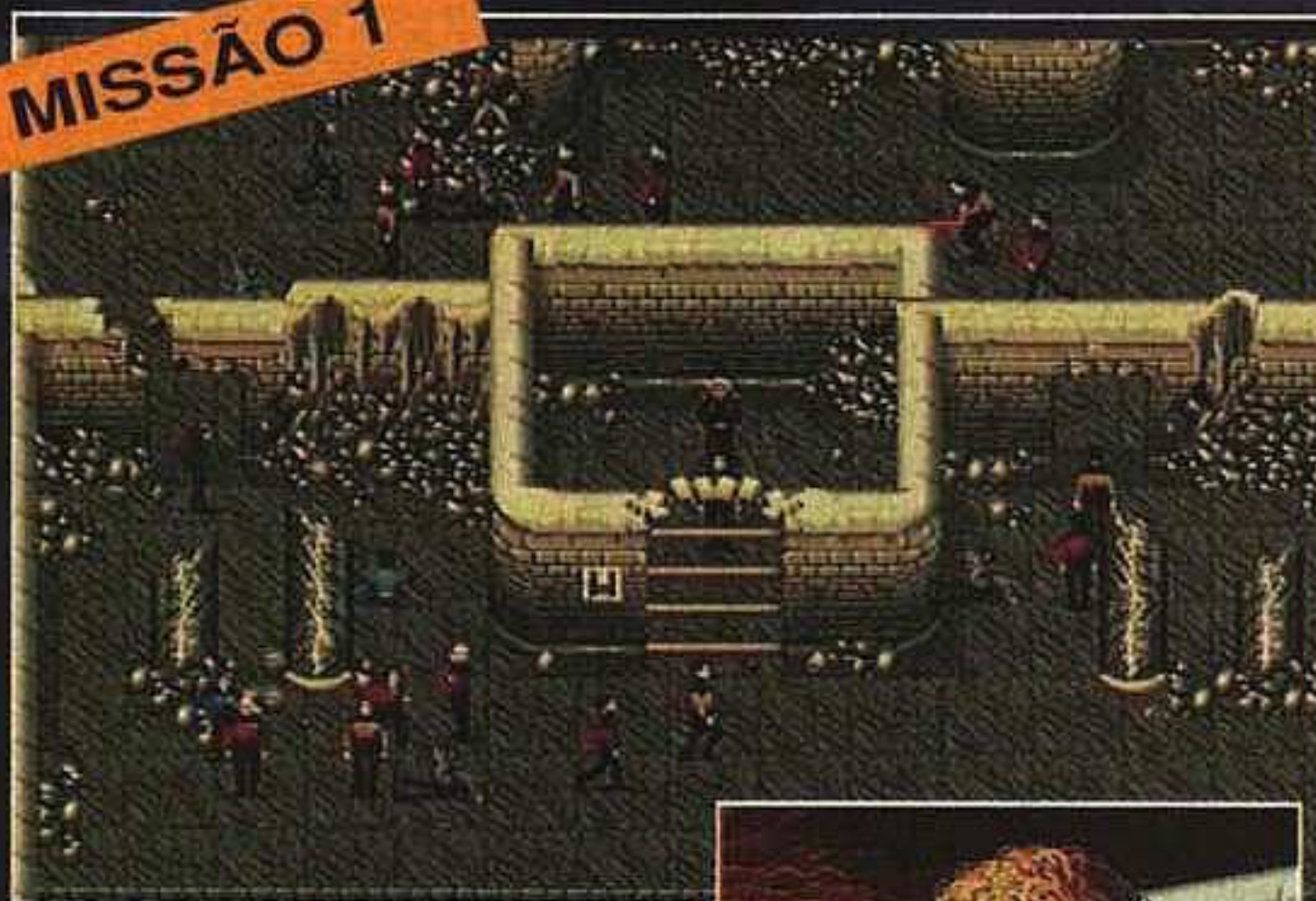


É possível salvar, mas só um jogo. Cada "save" novo apaga o anterior



Após a missão 1 é obrigatório voltar à base para receber ordens novas

MISSÃO 1



A 1ª missão é resgatar um cientista sequestrado e acabar com os Romulanos. DICA: detone todos os inimigos antes de mais nada. Só assim você pode acionar o tricoder para resgatar a refem.



DICA: na fase 2, depois de restabelecer a energia, ache as peças do circuito para acionar os computadores



administrar e pilotar a nave usando corretamente os sistemas de controle. O combate tem perspectiva aérea, com mapeamento, onde você enfrenta inimigos

que invadem a tela. Por sinal, o número de inimigos supera o do SNes. O aspecto mais intrigante do jogo são as missões de grupo onde se controla toda a tripulação da Enterprise. A trilha sonora, composta exclusivamente para o jogo, traz de volta o clima épico dos clássicos filmes de ficção científica. O jogo é repleto de telas demo que contam o desenrolar da história de acordo com a sua atuação. Quase videogame interativo. Diversão garantida para terráqueos e romulanos!

**STAR TREK
THE NEXT...
MEGA**

4.0

SPECTRUM HOLOBYTE

12 Mega - N/D

2 Jogadores

RPG/Adventure

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



"Transporter" serve para enviar gente para outras naves, planetas diferentes, etc.



Na "Ready Room" você recebe as suas ordens do comando central



Na tela "Conn" você define a direção e o destino final da nave espacial Enterprise



A tela de "Communications" possibilita contato com outras naves, bases, planetas, etc.



Com a morte de Astov, rei de Gella e pai da carinhosa Terri, o jovem Ninja Hayate regressa à terra natal para se vingar eliminando Lougi e sua horda de assassinos. São 18 fases de luta (variáveis de acordo com a dificuldade) para salvá-la do vilão, todas repletas de inimigos e obstáculos quase intransponíveis, no estilo de **Time Gal** e **Thunder Storm**. Você deve seguir as setas indicadas pelo CPU. A animação e o som são os pesos pesados deste CD. Já a jogabilidade é previsível após algumas tentativas frustradas.



Ponha o direcional para o lado indicado. Você tem frações de segundo para isso



DICA: coloque para direita neste ponto. Ao chegar a esses pontos o negócio é chutar



As vezes o jogo indica para apertar os botões (A, B ou C). Fique esperto!

REVENGE OF ... Renovation

CD	Fases: 18	Continue
1 Jogador	Video interativo	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1	2 3 4 5



DICA: nos níveis Normal e Hard é preciso ter reflexos de aço. Então o negócio é decorar as sequências



Escolha o líder, cada um com suas características



Na cidade podem-se comprar itens. Nos castelos podem-se convocar mais soldados

Tem nome de RPG, gráficos de RPG, mapas, comandos e personagens de RPG. Mas não é. Em alguns segundos você nota que Dark Wizard é mais um simulador de Monstros e Magos com elementos do universo érrépégiano. É um estilo comum no Japão. Podemos citar: Daisenryaku (Super Estratégia de Guerra). Sua receita pode ser resumida: levels de



experiência comuns ao RPG, ação quase inexistente e estratégia de fundir cabeça. Um CD apetitoso!



A batalha é animada. Mas o acesso é lento e não vale tanto a pena

DARK WIZARD Sega

CD	Fases: N/D	Bateria
1 Jogador	Simulador	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1	2 3 4 5



A abertura é muito boa. Bons gráficos, sons e enredo. Já o jogo é aquilo: ame-o ou odeie-o

Mansão das Almas Perdidas. A Vic Tokai escolheu o título certo para este CD. Trem fantasma digital que imita na caruda um puzzle-poltergeist de PC games chamado **Seventh Guest**. Nesta aventura você faz a ronda numa casa assombrada à procura de sua irmã. A perspectiva é em primeira pessoa e a jogabilidade consiste na resolução de charadas e em encontrar as chaves de acesso para outros cômodos. O pior inimigo no jogo é o tempo contado. É preciso percorrer os mistérios de cada sala num ritmo alucinante, antes que sua maninha vire fumaça espiritual. Os gráficos são granulados, mas detalhados. Os engenheiros da Vic fizeram um bom trabalho de renderização com linhas fluentes. O som é arrepiante, no melhor sentido da palavra. Gritos, rangidos e efeitos paranormais. **DICA:** quando for jogar deixe o quarto escuro. O controle é simples e apresenta um bom funcionamento. O jogo não apresenta ícones ou textos, o que melhora a interatividade. As dicas são conseguidas visualmente (imagens) e sonoramente (as borboletas dão bastante palpites, fora aquelas que jogam conversa fora). Para verificar algo, aproxime-se e ponha para frente. O melhor título do vídeo interativo. Pena que é curto e relativamente fácil.



DICA: a primeira coisa a fazer é pegar o diário que permite salvar seus progressos



A sensação de interatividade é grande. Em alguns pontos pode-se cair do parapeito e sentir uma queda em realidade virtual. **DICA:** a sequência de salas no fim do jogo é 3, 33, 777, 345, 333, 12 e 27



DICA: verifique tudo a fim de conseguir itens e dicas



DICA: verifique o quadro e caia no calabouço onde há mistérios



DICA: pegue a flor e ponha-a no vaso vazio. Assim, a água desaparece e você passa com segurança até onde está sua irmã



DICA: a caixa de fósforos será útil no calabouço. O segredo está nas posições dos dardos na mira



DICA: se não souber o que fazer, olhe no espelho da sala de bilhar



DICA: dê um toco nesta parede para fazer cair a chave do armário

**MANSION OF
HIDDEN SOULS**
SEGA CD

4.0

VIC TOKAI

CD - N/D

1 Jogador

Vídeo Interativo - Bateria

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Por Baby
Betinho

Com meses de atraso, **Mortal Kombat** chega para Sega CD. Quem já tem o cart para Mega deve estar se perguntando: será que vale a pena gastar US\$ 50 para comprar uma edição de um mesmo jogo? Depois de exame minucioso na versão preliminar, esta pergunta pode ser respondida com um "talvez".

A VERSÃO PERFEITA?

Detectamos nesta versão algumas semelhanças com a de SNes. Quem já viu sabe que, na versão para Mega, muitos problemas são facilmente notados como a qualidade das cores e os gráficos. O CD restaura as cores, trabalha com um visual de primeira e com mais frames de



MORTAL KOMBAT CD



A qualidade é muito próxima da do arcade

MORTAL
KOMBAT
SEGA CD

4.3

ACCLAIM

N/D - 6 Fases

2 Jogadores

Luta - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

Nada de politicamente correto no CD. O sangue é vermelho como tem que ser nesse jogo. E ponto final!

animação, fazendo a ação mais precisa e fluente. Isso é evidente nos detalhes dos backgrounds. A grande vantagem diz respeito às vozes e efeitos sonoros que estão excelentes! Mesmo que a música não seja a

mesma do arcade, é obrigatória para o colecionador. Outro grande objetivo em que o pessoal da Acclaim acredita ter acertado na mosca é o combo system, bem próximo ao do arcade. Cada sequência de golpes funciona excepcionalmente bem. Sem falar no tempo de acesso do Sega CD, rapidinho. Para não pagar um sapo, recomendamos não adquirir o MK CD : A) até conferir a matéria completa nas próximas edições;

B) caso você possua um gabinete de arcade Mortal Kombat no seu quarto; e C) até esperar a cotação do dólar cair.



Dá só um bico nos novos frames de animação e ação realmente infernizante



Você vai encontrar toda a rapaziada aqui de volta: até mesmo Reptile e The Pit



Parece até um grande sonho! Dessa vez você vai poder realizar todas as combos de Mortal Kombat. Veja se você se recorda dessas cenas de algum lugar



A coisa vai pegar para quem tem um Sega CD



Preste bastante atenção à reprodução dos detalhes de background do arcade. Até Shang Tsung continua o mesmo



A velha e eficiente tesourinha de Sonya é um dos golpes que você vai ter ao alcance das mãos



Dois minutos de propaganda da Acclaim antes do jogo começar são um pouco demais. Será que a versão brasileira vai ter também essa marmelada?



Brincar com Sub-Zero continua sendo uma tremenda fria. Ele é capaz de usar de uma hora para outra, como algum economista ensandecido





Por Chefe

Depois do sucesso no Sega CD, **Night Trap** invade a praia da Panasonic. As novidades são poucas e boas. A tela ficou maior. 15 teenagers são convidadas para um fim de semana na casa de campo do casal Martin. A SCAT (Special Control Attack Team), setor de inteligência da polícia, está investigando estranhos acontecimentos ligados ao local e infiltram uma agente, Kelli Medd, entre as meninas. Há um sistema de segurança com câmeras em quartos, banheiro, sala, corredores, cozinha e uma externa. Você tem que checar a circulação das pessoas e ativar armadilhas. O objetivo é dar cobertura a sua agente e salvar a vida e a honra das donzelas, impedindo que os vilões se aproximem delas.

NIGHT TRAP



DICA: nem todos são seus amigos, há vampiros disfarçados



DICA: preste atenção às conversas para saber os novos códigos



DICA: para ganhar tempo pause o jogo após cada captura



Se você deixar escapar alguns dos augs é fim de jogo



DICA: acione a armadilha só quando a barra estiver vermelha

NIGHT TRAP

Digital Pictures

3DO

2 CDs - Vídeo Interativo

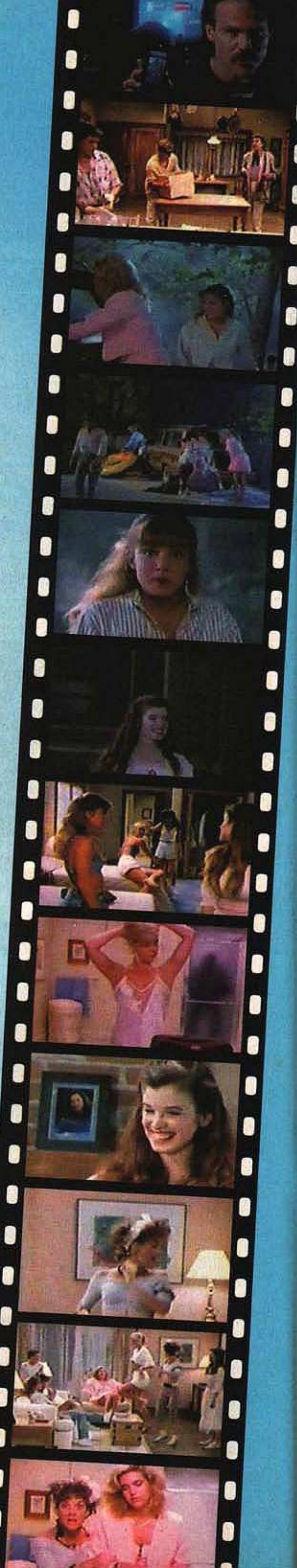
1 Jogador

Suspense

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

O MAPA DAS MINAS

TEMPO	LOCAL	ETs	TEMPO	LOCAL	ETs
00:05	Corredor 1	1	12:37	Banheiro	1
00:25	Sala	2	13:10	Corredor 1	1
00:33	Quarto	1	13:27	Entrada	código
00:38	Banheiro	1	13:55	Sala	2
00:48	Banheiro	1	14:13	Sala	código
01:00	Sala	1	14:40	Corredor 2	2
01:22	Cozinha	1	15:00	Entrada	2
01:34	Entrada	1	15:15	Não Pegue	0
02:50	Entrada	2	16:25	Garagem	1
03:10	Corredor 1	1	16:35	Corredor 2	2
03:20	Quarto	1	16:43	Sala	1
03:29	Sala	1	16:54	Corredor 1	1
03:40	Corredor 1	2	17:10	Quarto	1
03:45	Garagem	1	17:25	Sala	1
04:01	Corredor 2	1	17:35	Corredor 2	1
04:20	Banheiro	1	17:48	Sala	1
04:38	Quarto	1	17:54	Banheiro	1
04:53	Sala	1	18:00	Corredor 2	2
05:02	Sala	1	18:10	Garagem	1
05:25	Quarto	1	18:15	Garagem	1
05:35	Garagem	1	18:25	Entrada	2
05:40	Entrada	código	18:33	Sala	1
05:45	Sala	1	19:00	Corredor 1	espere 2º sinal
06:08	Corredor 1	1	19:20	Sala	2
06:18	Corredor 2	2	19:50	Entrada	1
06:49	Corredor 2	2	20:10	Sala	2
07:05	Cozinha	1	21:14	Banheiro	2
07:17	Quarto	2	21:30	Garagem	1
07:40	Garagem	1	21:40	Cozinha	1
07:48	Corredor 1	2	21:50	Corredor 2	2
08:02	Quarto	1	22:05	Quarto	2
08:10	Corredor 2	2	22:23	Corredor 1	2
08:25	Corredor 1	1	23:03	Corredor 2	1
08:35	Quarto	2	23:15	Corredor 1	1
09:00	Sala	código	23:30	Sala	1
09:10	Sala	1	23:50	Garagem	1
09:20	Entrada	1	24:00	Sala	1
10:45	Corredor 2	1	24:15	Sala	1
10:55	Garagem	1	24:25	Corredor 1	1
11:00	Garagem	1	24:30	Quarto	1
11:29	Corredor 1	1	24:50	Quarto	1
12:03	Sala	1	25:08	Corredor 1	1





Por Lord Mathias

Ação e elementos de simulador em vídeo interativo fazem de **Sewer Shark** um jogo diferente. Um piloto precisa atravessar o esgoto de uma grande metrópole a bordo de um "tatução" e chegar à superfície, onde está o chefe corrupto da companhia. Você começa com o simpático apelido de Dogmeat (Comida de Cachorro) e, auxiliado por seu co-piloto Catfish, tem que cruzar os esgotos atirando em ratos, morcegos... A perspectiva é em primeira pessoa, um painel contém a direção a seguir, o indicador de energia, hidrogênio e pontos. Ah! Dependendo da sua performance, seu apelido vai mudando.



DICA: o caminho é indicado por Catfish. Atenção à ordem da sequência das setas que piscam (no destaque) que mostram onde ir. Se você tomar o caminho errado, as setas ficam vermelhas e...adiós!



Você não está sozinho no túnel



Se você se sair bem seu apelido muda para melhor: bafo-de-rato

SEWER SHARK



DICA: caso não consiga a pontuação necessária, você pode explodir de repente. Destrua o necessário e não atire à toa para conservar sua energia

O PORCÃO CORRUPTO



Entre as fases sempre aparece esse tipinho de péssimas maneiras à mesa e provocador. Ele gosta de fazer provocações. Não dê atenção ao calhorda e trate de cumprir sua missão



DICA: a voz "recharge commin' up", avisa da chegada do recarregador de energia. A luz verde no teto indica o lado a ser seguido (ver detalhe)

ANIMAL
FEDORENTO!
MINHA AVÓ
GU, A MELHOR!
DESTE JEITO
VAMOS VIRAR
COMIDA DE
CACHORRO!



Preste atenção a esse objeto não identificado. Siga-o para afinal encontrar sua parceira

SEWER SHARK

Digital Pictures

3.8

3DO

CD - Vídeo Interativo

1 Jogador

Simulador - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



BOTE OS INIMIGOS NO BOLSO.

Agora você vai experimentar toda a ação do emocionante mundo Nintendo, em um game realmente portátil, leve e compacto: Game Boy. Alimentado por 4 pilhas comuns, permite cerca de 30 horas contínuas de jogo. Game Boy, o sistema número 1 em vídeo game portátil, inclui o fascinante jogo TETRIS. E você ainda pode comprar dezenas de outros jogos incríveis e acessórios. É por isso que os melhores jogam aqui.

GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM



THE Best
play Here

Nintendo®

PLAYTRONIC



Por Slo Mo

Dois personagens nada convencionais de Hollywood invadem a tela do seu Jaguar. Em comum, eles contam com um voraz apetite de destruição. Matou a charada? Se você respondeu Rambo ou Conan, o Bárbaro, errou feio! Estes dois personagens são nada mais nada menos que o Alien e o Predator. Putz, salve-se quem puder.

PRIMEIRA PESSOA

Diferentemente da série homônima para SNes e Mega Drive, **Aliens Vs Predator** para o 64 bits da Atari, é um shoot-em-up com perspectiva de primeira pessoa na linha de **Monster Manors** (3DO). Você circula por corredores de uma estação espacial abandonada, na busca dos colonizadores que desapareceram misteriosamente. Em meio a essa ronda você se depara com alienígenas de todos os tamanhos e tipos,

predadores e ainda recebe chumbo grosso. Em algumas áreas você encontra itens de ajuda como pistolas, metralhadoras e lança-chamas. Sua meta final é sair vivo da base. Deve ter dado para perceber que os apuros são dose para leão. É bom ir mostrando a força para eles.



Aliens viajam em pacotes. Cigarros são vendidos em pacotes. Cigarros podem matar. Aliens também...

CANIEPRO
DIRETO DOS
USA

Esse cara caça humanos por esporte. Veja como você vai se sentir na pele da caça



Xenófobo - s. pessoa que tem medo ou ódio de hábitos estranhos ou alienígenas, ou que tem medo ou ódio de pessoas, lugares ou objetos estrangeiros ou alienígenas



Ande pelos corredores, mas cuidado com as surpresinhas



Há alguma coisa virando a esquina, mas será que você tem estômago para encará-la?



Seria esse o famoso ovo de Colombo?



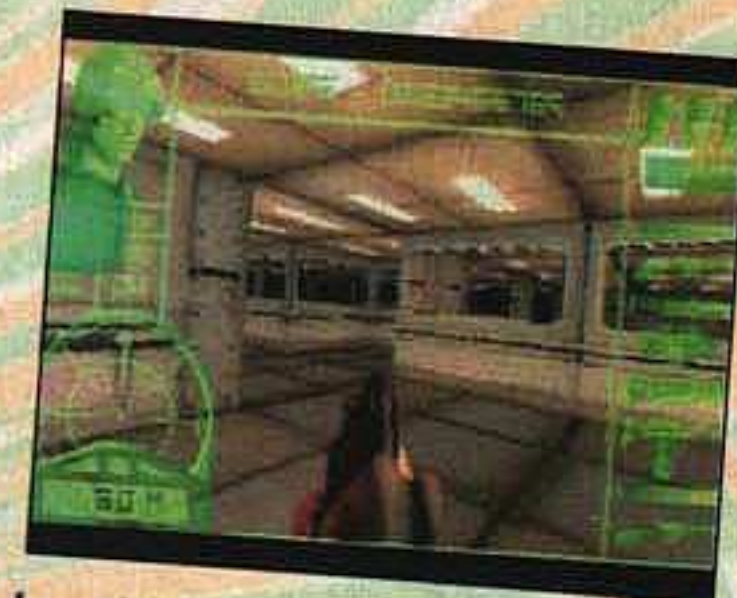
Esse soldado não parece estar procurando alguém para conversar



Ah, não! Estão mandando ovos



O verdadeiro herói só aparece mesmo na hora da verdade

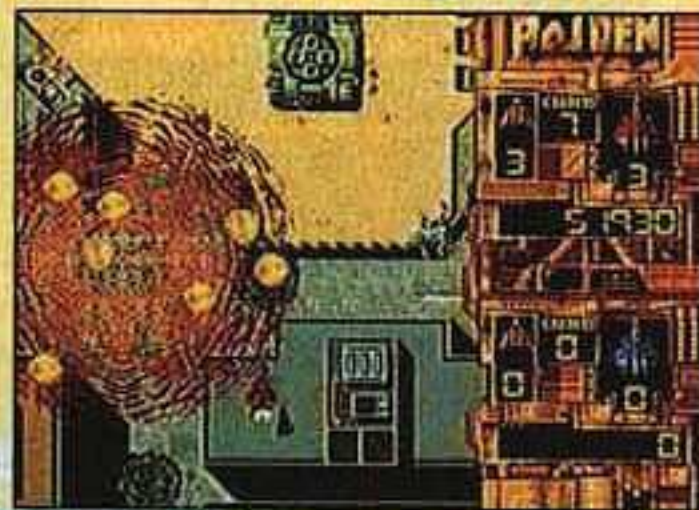


Lembra dessas portas no filme Aliens? Lembra do que aconteceu à metade dos soldados antes do fim do filme?



Por Lord Mathias

A exemplo de **Xevious e Twin Cobra**, **Raiden** é um shooter com perspectiva aérea que fez a cabeça da rapaziada no início dos anos 80. A Atari apostou no clássico para seu 64 bits. O resultado não podia ser melhor... A Terra é invadida por alienígenas. A única arma capaz de evitar a dominação é o caça supersônico Raiden. Os gráficos são, na maioria, unidimensionais. Os cenários sofreram poucas alterações, mas a animação não mostra mais slowdown. Os controles dão resposta imediata. O desafio fica fácil devido aos 8 continúes do jogo.



DICA: você só pode soltar uma bomba de cada vez. Caso pretenda usá-las contra os chefes de fase, fique atento ao final da explosão. Solte outra rapidinho e não deixe o inimigo respirar



DICA: quando você começar este trecho na fase 2, fique esperto e não deixe escapar o power-up especial (no detalhe). Ele eleva suas armas ao máximo. Ele aparece mais de uma vez durante o jogo

RAIDEN

DICA: os medalhões dão muitos pontos, mas só se você não morrer na fase. Não se preocupe com eles

RAIDEN TRAD

Atari

3.3

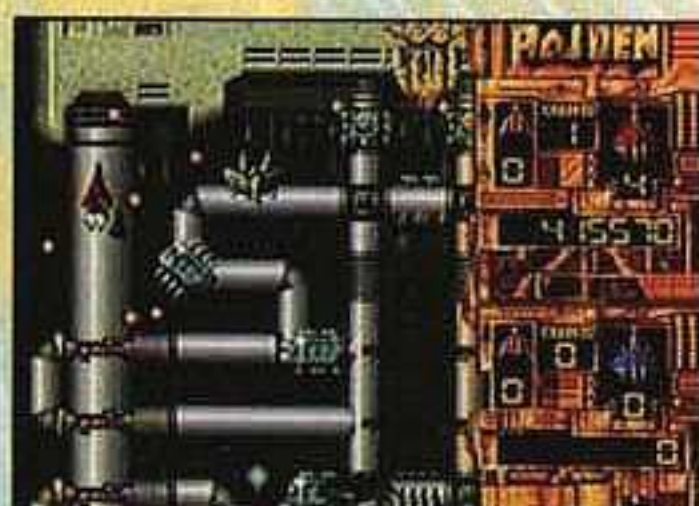
Atari

N/D - 8 Fases

2 Jogadores Simultâneos

Tiro - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



DICA: desses canos surgem canhões surpresa. Só são destruídos se estiverem em seu campo de visão

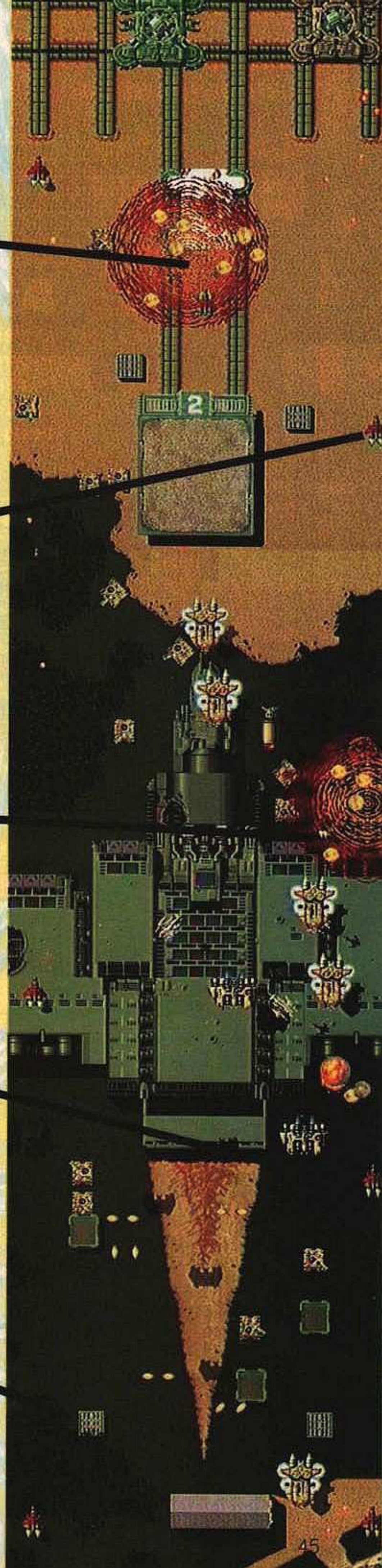
DICA: contra todos os mestres você pode usar uma estratégia esperta: solte uma bomba e mantenha-se logo abaixo da explosão, mandando bala. A bomba funciona como uma espécie de escudo

DICA: outra boa estratégia que funciona em qualquer fase é manter-se numa das laterais do jogo. Os inimigos que vêm pelo outro lado não o atacam

DICA: se a coisa estiver complicada, não hesite em gastar suas bombas. Ao morrer você perde tudo que tinha acumulado

DICA: avance executando movimentos para a esquerda e direita no direcional. Assim você surpreende os inimigos logo que entram na tela

DICA: destrua todos os alvos terrestres. Neles é que estão power-ups e pontos extras



Spider-Man AND THE X-MEN IN ARCADE'S REVENGE



Por **Bonehead**

O Homem Aranha e o time de super-heróis, os X-Men, têm que atravessar 6 fases de labirintos para encontrar o vilão Arcade. Antes porém, terão que derrotar todos seus capangas, fortemente armados. A ação, em side-scrolling, pode causar

monotonia, no entanto. O controle deixa a desejar e toda vez que você morre é preciso navegar todos os labirintos novamente. Os gráficos são eficientes: é fácil enxergar o herói contra os fundos escuros. É, enfim, um título para fanáticos pelo Aranha.

Spider-Man and The X-Men in Arcade's Revenge (Acclaim)

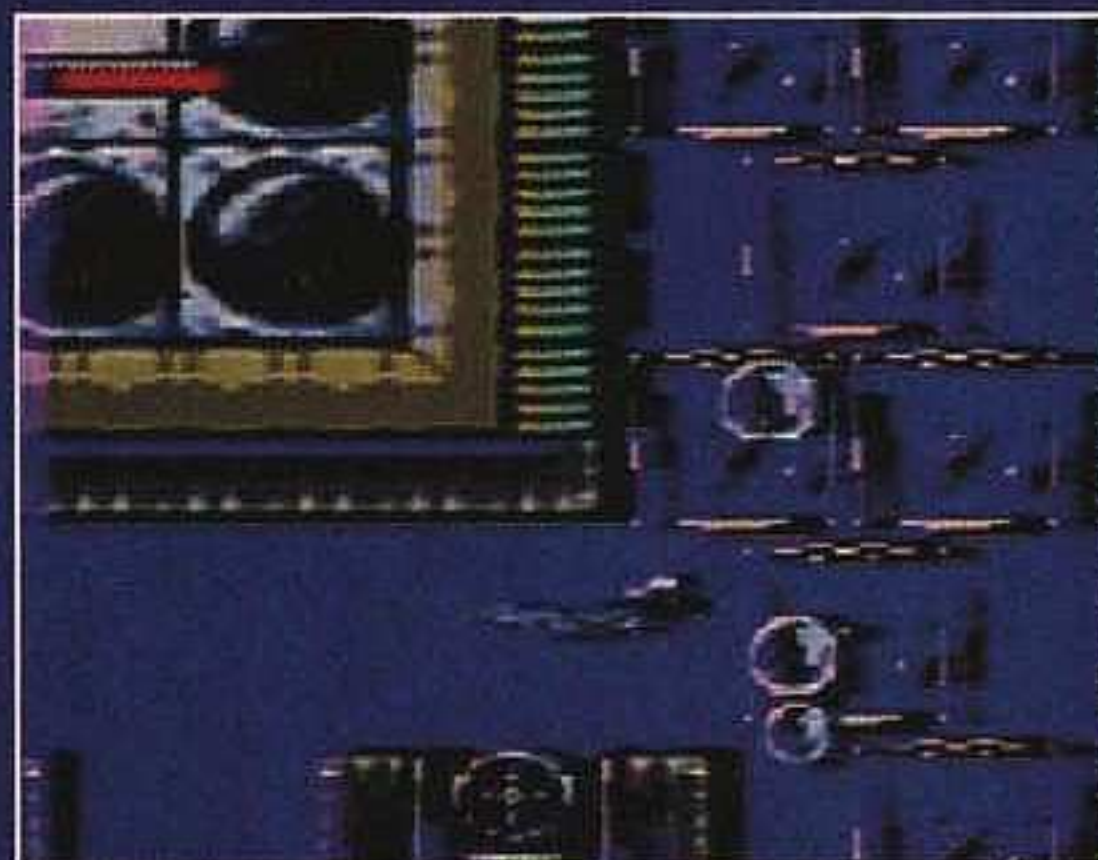
Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
				INT.
3.5	3.5	3.0	3.0	Intermed.

\$34.95

Disponível já
Ação/aventura
1 jogador

6 fases

Visão lateral
Scrolling múltiplo



Quando se morre é preciso encarar os labirintos de novo



Os inimigos são fortemente armados



Embora pequeno, o Aranha é fácil de enxergar

G
A
M
E

G
E
A
R

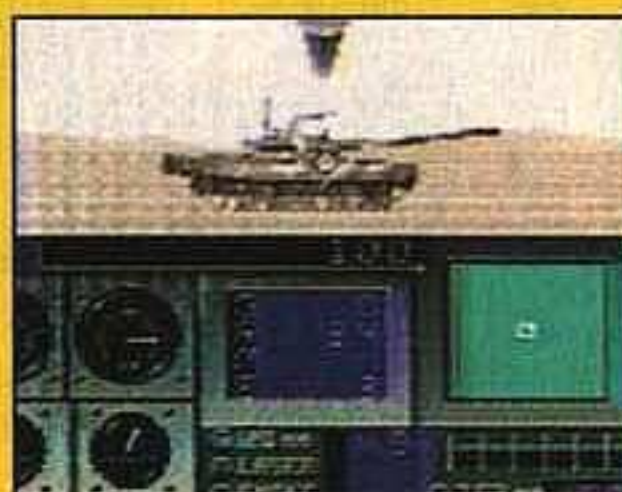


S U P E R BATTLETANK



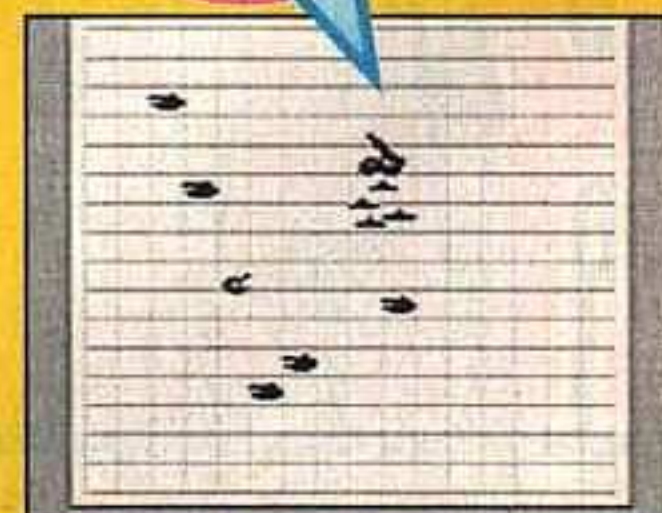
Por **Capitão Lula**

Imagine-se no meio do deserto, pilotando um tanque M1 A1 e enfrentando outros tanques e helicópteros, em duelos emocionantes. Essa é a



DICA: Não deixe o inimigo sair da sua linha de visão. A alternativa é levar uns tiros

idéia de **Super Battletank**, a versão para Game Gear de um grande sucesso de 16 bits. Gráficos realistas em primeira pessoa completam uma jogabilidade que mistura tiro e estratégia em proporções bem dosadas. Você possui 4 tipos de armamentos (entre ofensivos e defensivos) para enfrentar 10 missões de dificuldade crescente.



O mapa da sua situação



Você sente o impacto dos tiros

Super Battletank (Absolute)

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
				INT.
3.5	3.0	3.5	4.0	Intermed.

\$34.95

2 mega

Disponível em junho

Simulador de tanque

1 jogador

10 missões

Primeira pessoa

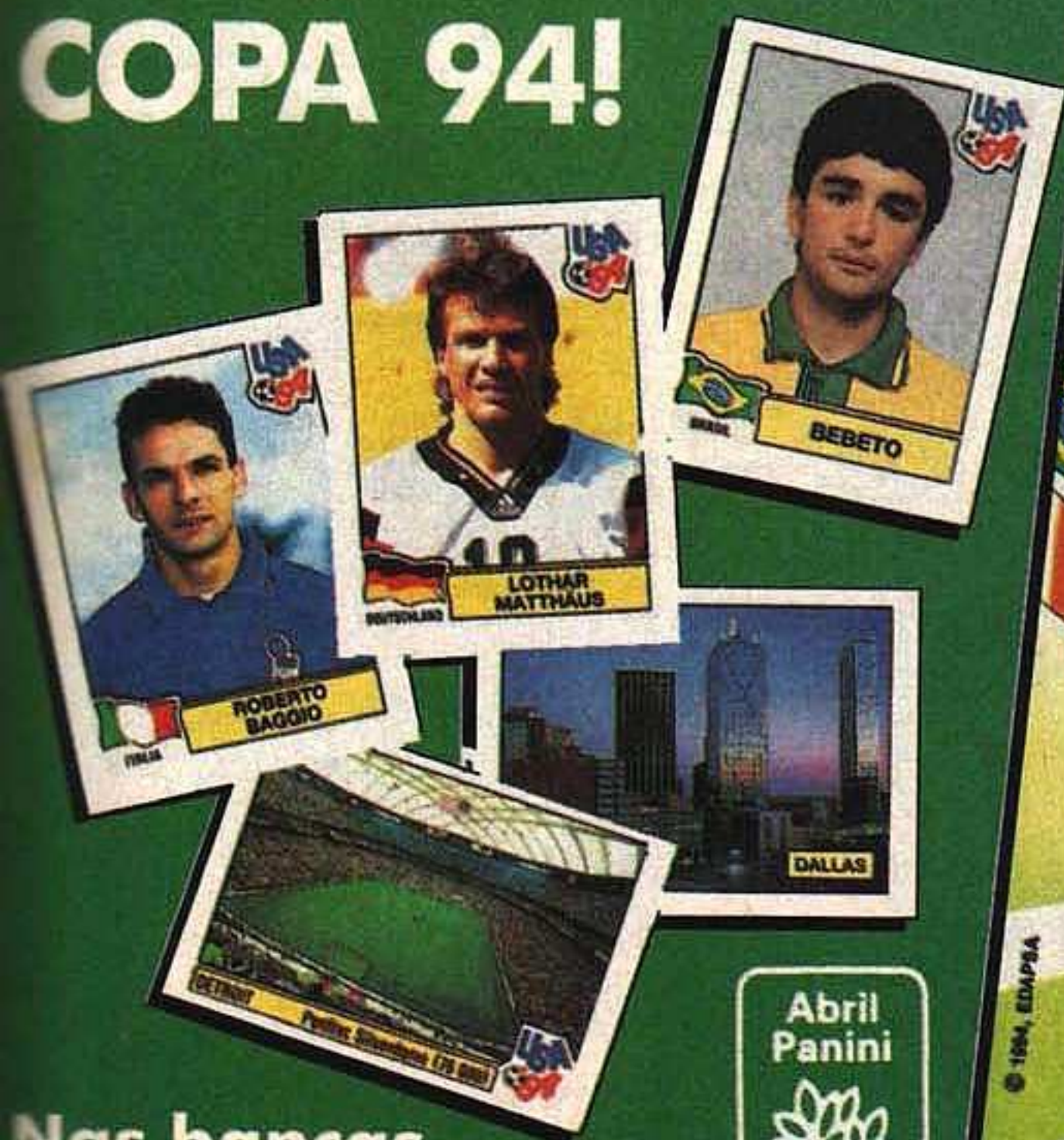
Scrolling múltiplo



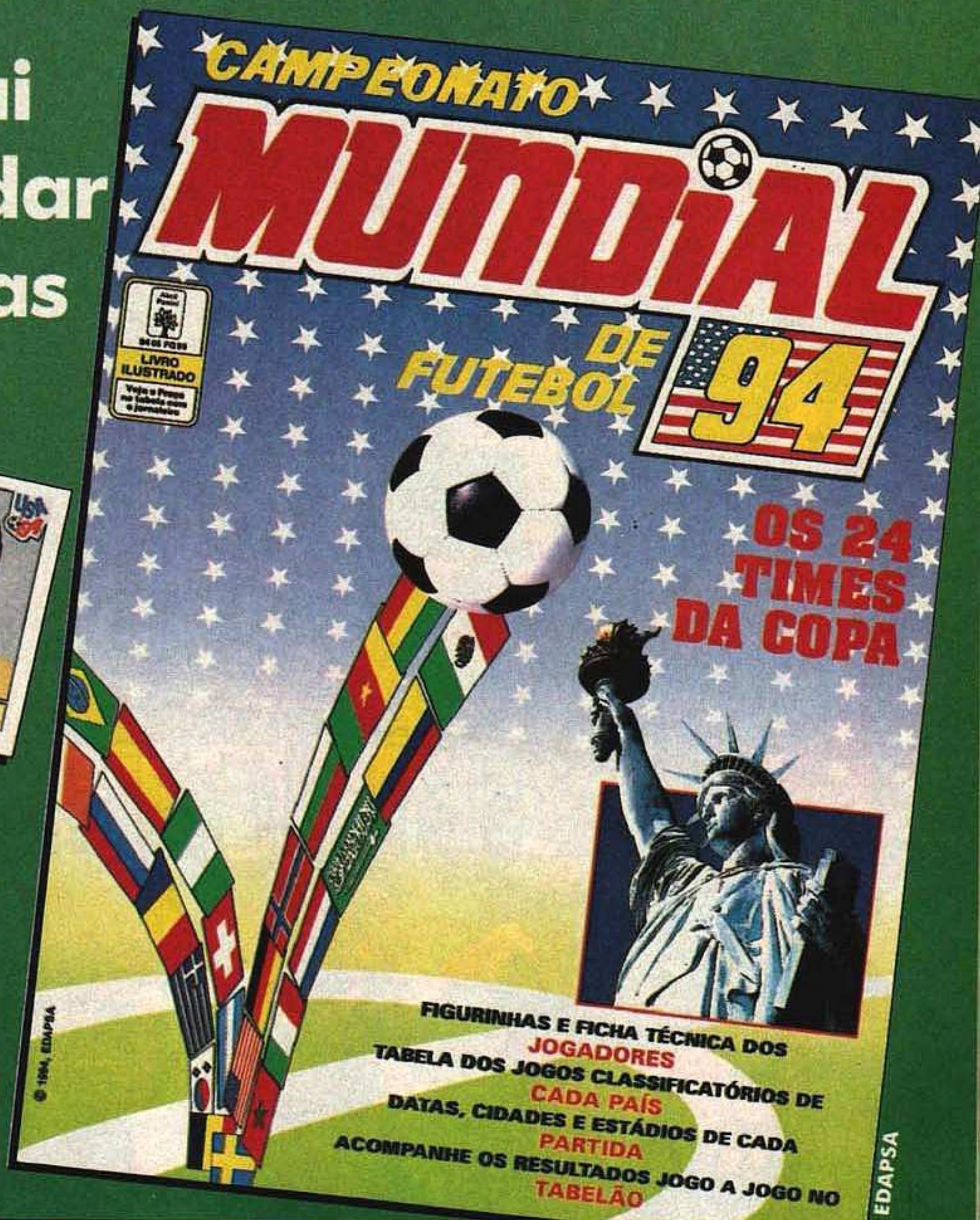
AQUÍ A COPA JÁ COMEÇOU!

CHEGARAM AS FIGURINHAS

Agora você vai
vibrar e guardar
para sempre as
emoções da
COPA 94!



Nas bancas.
Vá correndo buscar.



5 FIGURINHAS EM CADA ENVELOPE



Por Marjorie Bros

Chegou com atraso, mas chegou. A Electronic Arts resolveu pôr nas ruas a versão para SNes de *Fifa Internacional Soccer*. No final, o jogo é parecido. É um pouco superior em gráficos. O mesmo não se pode dizer do som, bem superior. O scroll do campo é na diagonal e a perspectiva é de 3/4, de cima. A animação é complexa: bicicletas, carrinhos, mergulhos. Profissional! Cada gol é comemorado, com placar eletrônico e a explosão da torcida. Outra vantagem é a barra de força do chute. Opções de modo League, Exhibition e Tournament. Compatível com o Multi-tap, podem jogar até 4 pessoas no mesmo time.

A versão que avaliamos tinha capacidade de 8 Mega.



Exclusiva barra de força na versão para SNes



Alguns times tiveram as características alteradas em relação ao Mega



O replay ficou fácil de usar e você pode escolher o ângulo de visão da jogada



As 4 telas de comemoração do Mega estão de cara nova no SNes



Uma final dessa é de tirar o sono do torcedor

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

PASSWORDS

BRASIL 2 X 0 ARGENTINA

KQPWGJJBO

BRASIL 2 X 1 ROMENIA

KQPWGSHJC

BRASIL 4 X 1 GRÉCIA

KQPWGX11VN

BRASIL 3 X 1 MOROCCO

KQPWG111ZN

BRASIL 3 X 2 CORÉIA DO SUL

KQPWG2,1P#3

BRASIL 2 X 1 ARGENTINA

KQPWG5H1JS+

**FIFA I.
SOCCER
SNES**

4.3

ELECTRONIC ARTS

8 Mega - N/D

5 Jogadores

Esporte - Password

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Até 5 craques podem jogar, com várias parcerias possíveis

ATAQUE TOTAL



DICA: para que seu time possua um super-ataque, digno de um campeão, entre na tela de options e digite a senha: R 5 vezes, L, R. Não vai haver retranca capaz de parar sua ofensiva



PARA COMER A BOLA



FAÇA A COISA CERTA



DICA: não adianta querer dar uma de craque da bola. Quanto mais bolas você mandar na gaveta mais vezes o goleiro pega. Chute somente nos cantos do gol

USE A CABEÇA



Cobranças de escanteio sempre deixam o adversário nervoso. Procure alguém livre no segundo pau e cruze a bola rápido. Assim você pega o goleiro distraído

SEM MEDO DE SER FELIZ



As vezes é melhor usar a habilidade. Drible a defesa e mande para o gol

POMBO SEM ASA



DICA: uma jogada de placa. Com a bola no meio de campo dê um pequeno toque na diagonal. Avance carregando a potência do chute. Agora é só estufar a rede

OLHA O LADRÃO



DICA: fique esperto se quiser sair jogando com as mãos. Você pode ser surpreendido

COLOCADA



DICA: dessa posição não é preciso força no chute. É só tocar que é gol na certa

FIFA SOCCER



Por King Fisher

Alô, Galera brasileira! Aqui é King Fisher diretamente da terra do basquete decifrando todos os segredos do **NBA Jam** para Mega, Snes e Arcade. Ao folhear as quatro páginas seguintes vocês vão

aprender passo a passo como descobrir personagens secretos e power-ups deste jogo que está revolucionando o videogame. Então, man, prepare-se para voar em direção a cesta.

NOTA: Entre com os códigos dos personagens na tela de iniciais.

SNES E MEGA

PERSONAGENS SECRETOS

ARREPIE COM TIO SAM



Jogue com o Presidente dos EUA, Bill Clinton...

SNES: Entre com as iniciais A e R. Mova o cursor para a letra K. Pressione e segure L, aperte Start e o botão X.

MEGA: Entre com as letras A e R. Mova o cursor para a letra K. Pressione ao mesmo tempo Start e o botão A.

DETONE COM O VICE

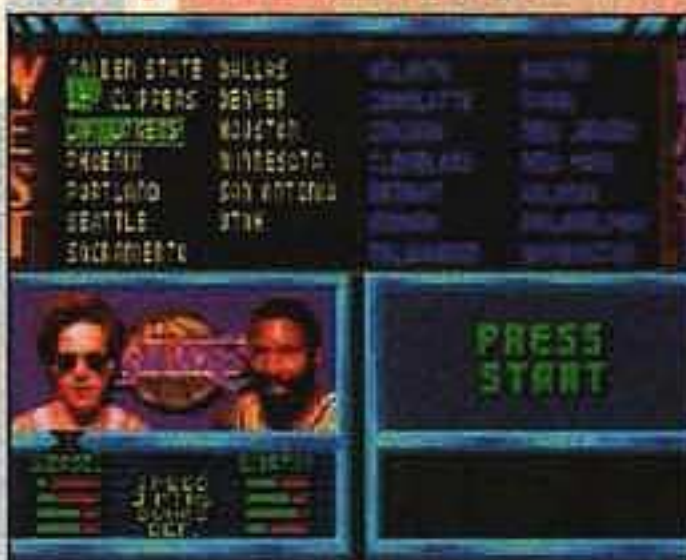


Para jogar como Al Gore, o Vice dos Eua.

SNES: Entre com as letras N e E. Mova o cursor para a letra T. Pressione e segure o botão L, depois o R e o A.

MEGA: Entre com as letras N e E. Mova o cursor na letra T, aperte Start e o botão B.

DAN, O PERIGOSO



Para sair como um louco nas quadras, uma opção é o código para Dan Feinstein.

SNES: Use as letras S e A. Leve o cursor à letra X. Pressione e segure o botão L. Aperte o R e o X.

MEGA: Entre com as iniciais S e A e ponha o cursor no X. Aperte Start e o botão C.

SAL DIVITA



Sal DiVita é um dos autores de **NBA...**

SNES: Entre com as letras S e A, mova o cursor até a letra L. Pressione e segure o botão L. Complete apertando o R e o X.

MEGA: Entre com S e A e, mova o cursor até L. Aperte Start e botão C.

MESTRE DO BASQUETE

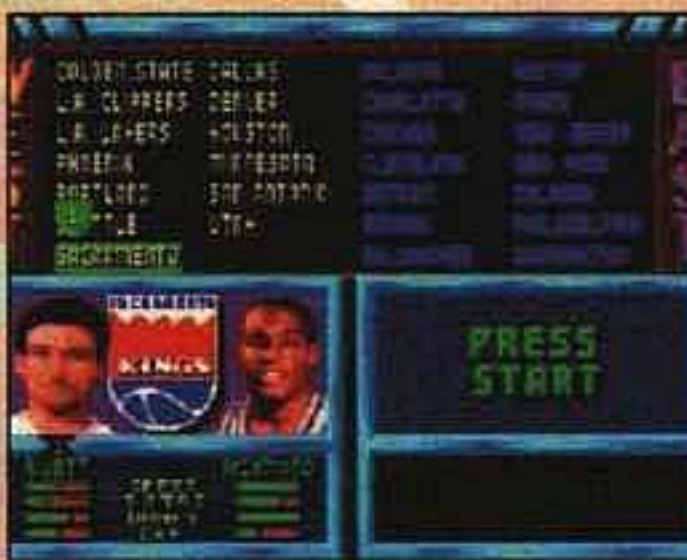


Para ser Mark Turmell, peso-pesado da Midway e criador de **NBA JAM...**

SNES: Letra M e J, e mova o cursor para T. Deixe R pressionado. Dê Start e A.

MEGA: Entre com M e J. Mova o cursor para T, e na sequência dê Start e A.

JOGANDO COM O DESENHISTA



Para usar o designer Jamie Rivett:

SNES: Entre com R e J e ponha o cursor em R. Segure R, dê Start e X.

MEGA: Entre com as letras R e J e depois leve o cursor até R. Em seguida, dê Start e aperte B.

TOM, O TERRÍVEL



Jogar com Terrible Tom Rademacher é fácil...

SNES: Entre com R e O, movendo o cursor para D. Pressione e segure o botão R, aperte Start e X.

MEGA: Entre com R e O e mova o cursor para D. Aperte Start e botão B.

CHOW CHOW



Para jambrar com Asif Chaudrhi, um dos produtores, basta...

SNES: Entrar com as letras C e A e mover o cursor para R. Pressione e segure L, depois R e X.

MEGA: Entrar com C e A, e mover o cursor para R. Pressionar Start e botão C.

CRAVE COM MOON

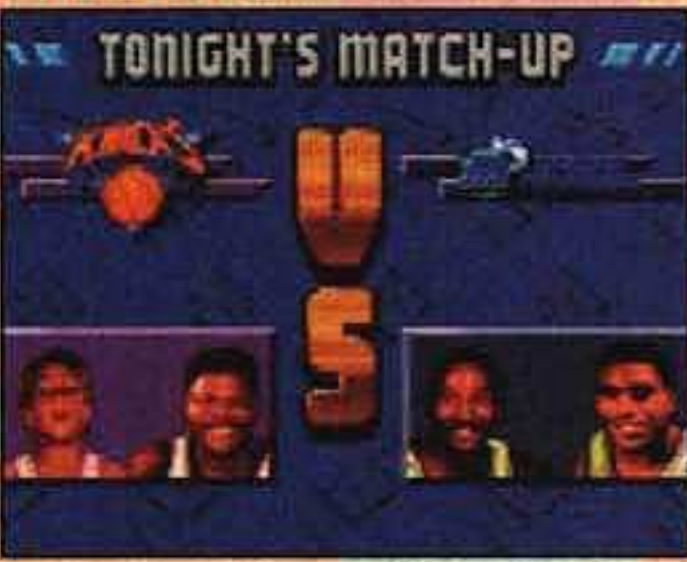


Para arremessar como Mr Warren Moon, do Houston Oilers (futebol americano):

SNES: Entre com U e W. Mova o cursor para o espaço em branco. Deixe R pressionado, dê Start e A.

MEGA: Entre com U e W e mova o cursor para o blank space. Segure para baixo apertando Start e A.

AIR DOG



Jogue com Erik Samulski, filho do vice-presidente de produção da Acclaim...

SNES: Entre com A e I e, mova o cursor para R. Pressione e segure the left trigger, dê Start e X.

MEGA: A e I, mova o cursor para R. Pressione Start e A.

JOGADOR BEM FUNK



Escolha George Clinton, líder do conjunto Funk Parliament:

SNES: Letras D e I, com o cursor para a letra S. Deixe pressionado L, dê Start e A.

MEGA: As iniciais D e I, posicionando o cursor no S. Aperte Start e botão C.

ERIC "KABOOM" KUBY



A sua chance de testar se o piloto número 1 da Acclaim é bom de bola.

SNES: Entre com Q e B, e mova o cursor para o espaço em branco.

Pressione e segure o L, dê Start e X.

MEGA: Entre com Q e B e mova o cursor para Space. Aperte Start e A.

SNES and Genesis

Power-Ups

TURBO TOTAL



Este Power-Up lhe dará um turbo contínuo - excelente para jogadores mais lerdos.

SNES: Espere a tela Tonight Matchup, e aperte qualquer botão 6 vezes. Na sexta, pressione e segure Y, B e A.

MEGA: Aperte qualquer botão seis vezes e segure os botões C, B e A. YES!

MODO BABA



Este código de velocidade é ideal para quem pensa que pode tudo.

SNES: Aperte qualquer botão 13 vezes seguidas na tela Matchup. Na décima terceira vez, mantenha pressionado para baixo junto com os botões B e Y.

MEGA: Aperte qualquer botão 13 vezes na Matchup Screen, e aperte B e C.

DEFESA FORTE



Tanto no **SNES** como no **MEGA**, aguarde a tela Tonight's Matchup. Daí, pressione qualquer botão 5 vezes. Na quinta, e segure até o início do jogo.

SAIBA SUA CHANCE DE ACERTAR



Com esse truque você verá na tela suas chances percentuais de acertar a cesta, com exceção das enterradas. Um arremesso com 5% tem a mesma chance que um de 75% - depende das habilidades de seu jogador e da ajuda do computador. Para **SNES** e **MEGA**, aperte qualquer botão uma vez na tela Tonight's Matchup, depois aperte e segure para Baixo, B e A.

SUPER-ROUBO



Eficiente para times lentos ou defende mal. Aguarde a tela de Tonight's Matchup. Aperte qualquer botão 15 vezes, e mova o direcional no sentido horário. Na 15ª, segure até o início do jogo.

SUPER-ENTERRADAS



Para enterrar com qualquer jogador nos 2 sistemas, escolha um botão e pressione por 13 vezes rodando o direcional em sentido horário. Na última, segure até o início do jogo.

PEGUE FOGO



Fique "On Fire" o jogo todo.

SNES: Espere o Matchup e aperte qualquer botão sete vezes. Na 7ª vez, pressione e segure para cima + Y e B.

MEGA: No Matchup, aperte um botão 7 vezes.

Daí, segure para cima e aperte B e C.





Tournament Edition Hidden Characters

AL LASKO



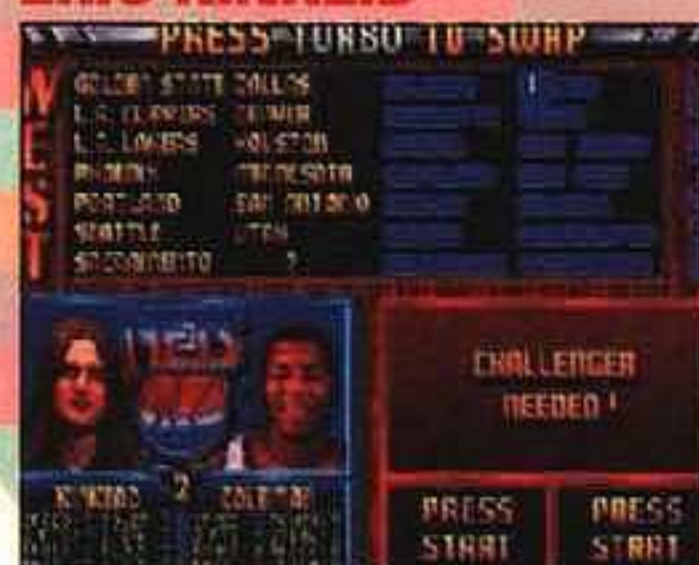
Al Lasko, técnico de laboratório da Bally/Midway: AML, August 13.

LARRY "KAMM" DEMAR



Larry Demar, designer da Bally/Midway autor de títulos como **Twilight Zone**, **Stargate** e **Robotron**: VLK, November 9.

ERIC KINKEID



Outro artista de videogame da Midway. Com nove vidas, este é um dos preferidos: DIE, January 1.

MARK PINACHO



Mark Pinacho, programador e designer de videogame da Bally/Midway: MDP, January 13.

ALONZO MOURNING



Alonzo Mourning do Charlotte Hornets pode jogar em qualquer time e fazer jogadas monstruosas: ZO (espaço em branco), February 8.

DAVID ROBINSON



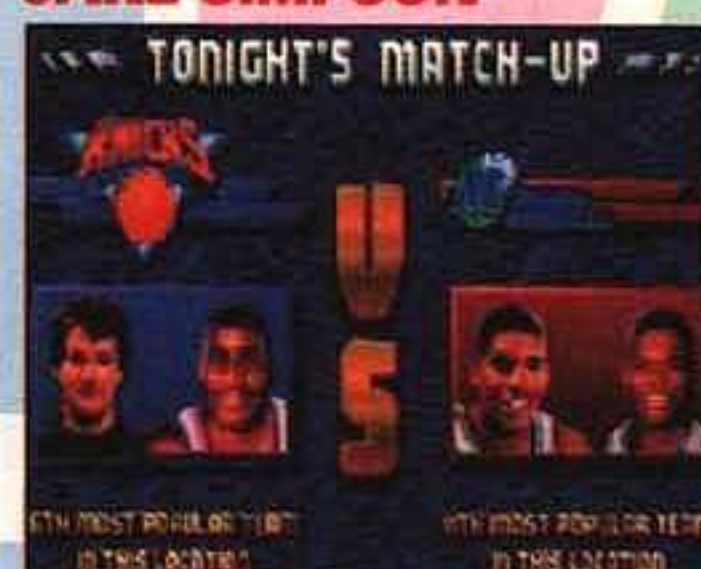
Estrela da NBA e do San Antonio, David Robinson pode servir à qualquer time: ROB, August 6.

JOSH TSUI



Josh Tsui, artista de videogame da Bally/Midway e membro do time chinês da Olimpíada de 1992: JYT, November 28.

JAKE SIMPSON



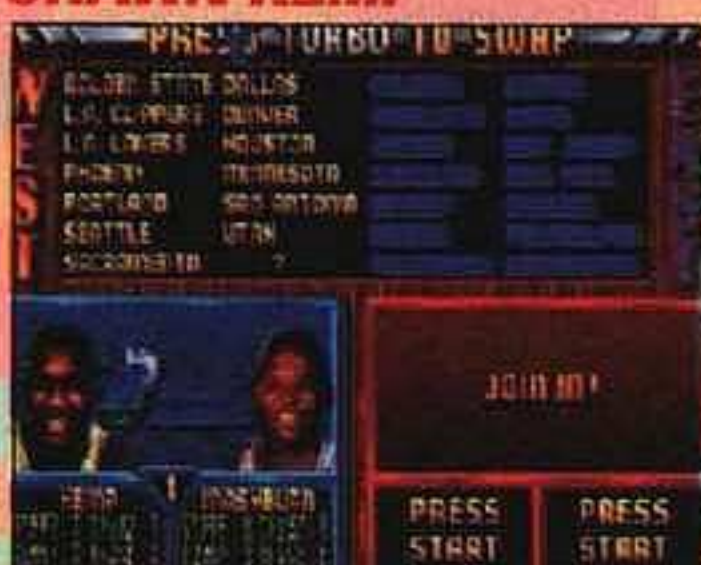
Jake Simpson, programador e designer da Bally/Midway: JMS, February 22.

KARY MEDNIK

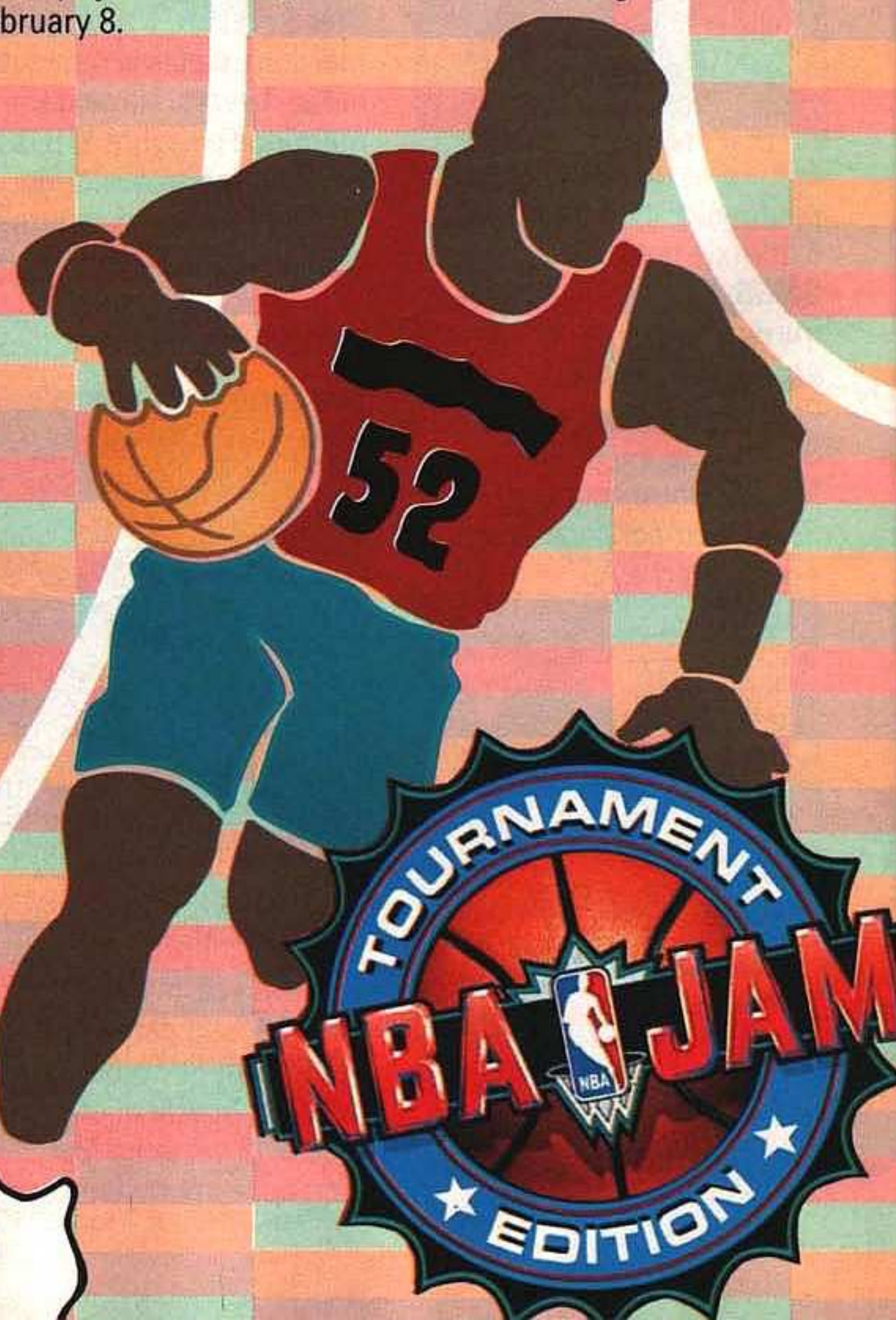


Kary Mednik, gerente do departamento de vídeo da Bally/Midway: CMM, July 2.

SHAWN KEMP

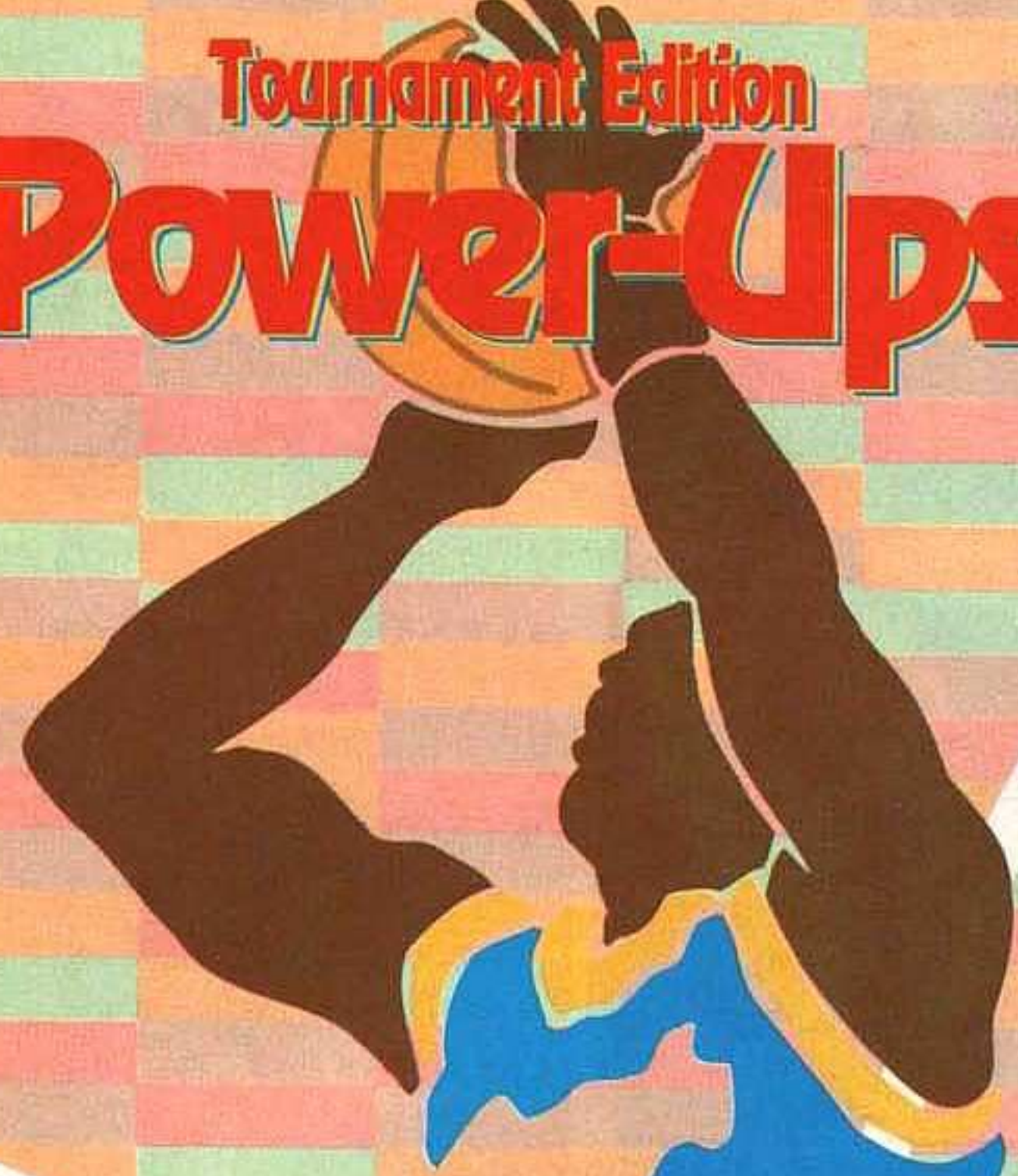


Shawn Kemp, do Seattle Supersonics: KMP, November 26



Tournament Edition

Power-Ups



VIU O CABEÇÃO POR AÍ?



Faça com que seus jogadores fiquem com um cabeção. Na tela de Matchup, segure o direcional para cima e simultaneamente pressione e segure Turbo e Roubada.

PAPO-CABEÇA



Nesta Tournament Edition você pode optar por cabeças maiores do que o normal, e menores que as da dica de cima. Na tela Matchup aperte qualquer botão por seis vezes antes do Start.

PARA ROUBAR TODAS



O que você precisa é de mãos rápidas e velocidade para interceptar a bola? Então este é o truque poderoso. Na tela Matchup, aperte qualquer botão por cinco vezes antes do Start. A partir daí, segure o direcional para baixo, e antes que a tela mude, aperte arremesso.

MAIS JOGADORES



Para optar entre um maior número de jogadores, vá à tela de seleção de times, aperte Passe 3 vezes e direcione para baixo. Dê um 360° no sentido horário e aperte Passe outra vez.

LIVRE-SE DAS BOLAS NA DESCENDENTE



Se você possui dedos ágeis, pode evitar o Goal Tending em 70%. Na tela Matchup pressione qualquer botão 24 vezes antes da tela mudar.

TROQUE DE TIME NO INTERVALO



Para trocar de time na metade do jogo, vá para a tela de substituições, segure o direcional para a direita, e segure Passe por dois segundos.

FORA, CPU!



Para evitar que a máquina (arcade) escolha os seus adversários no Two-players, desligue a Computer Assistance na tela de Matchup apertando qualquer botão dez vezes.

TOURNAMENT MODE



É a prova definitiva. Ativando o Tournament Mode, nenhuma power-up ou personagens secretos podem ser usados. Na tela Matchup, segure para a direita e simultaneamente pressione e segure todos os três botões antes da tela mudar.

BEBÊ AO CESTO



Este truque faz com que seus "gigantes" se transformem em bebês. Na Tela Matchup pressione e segure para baixo à direita (diagonal), e aperte o Turbo, arremesso e passe. Repita esta sequência de botões duas vezes mais.

SEMPRE DE PÉ



Com a Maximum Power ninguém conseguirá derrubá-lo. Vá para a tela Matchup, mantenha o direcional pressionado para baixo e aperte simultaneamente o Turbo, Arremesso, Passe e Start.



Por Marjorie Bros

Nas aventuras de Duck Tales, você já deve ter se acostumado a ver um mau-humoradíssimo Pato Donald entrando em verdadeiras geladas por causa da ganância desmedida de seu Tio, o Patinhas. Dá só um bico no que o velho quaquilionário aprontou desta feita: depois de roubar um colar numa ilha, o multibilionário de bengala passa a ser perseguido por uma terrível maldição, que somente poderá ser desmanchada caso alguém reponha o colar em seu lugar de origem. Nem a moedinha da sorte resolve. O escolhido não poderia ser outro senão Donald! O pobre pato azarado terá que cumprir uma jornada digna de um herói e atravessar florestas, vulcões, cavernas de gelo e um naufrágio, totalizando quatro perigosas fases side-scroll. Durante a jornada pode-se coletar uma série de objetos que mudarão suas características, como força, velocidade, pontos extras e muito mais. Lançamento nacional da Tec Toy.



DEEP • DUCK TROUBLE



Para seguir adiante só mesmo pulando sobre o avestruz. Não adianta esperar



DICA: ganhe uma vida! Jogue a pedra no buraco, cause um terremoto que faz surgir itens



Essa ilha é o mapa do jogo. A ordem das fases não é determinada, portanto cabe a você escolher o roteiro que pretende



DICA: nesse trecho é necessário esperar que a pedra caia, mas primeiro trate de detonar o bauzinho para poder passar (sobre a pedra, é claro)



No destaque, o trecho da caverna em que você se enfia no ponto indicado na foto maior para seguir adiante



DICA: suba nos troncos pois você vai precisar da folha para passar o chão de espinhos



DICA: no navio, chute a pedra na planta para desencadear um fenômeno que libera itens

DEEP DUCK TROUBLE
MASTER SYSTEM

3.3

SEGA

4 Mega - 5 Fases

1 Jogador

Aventura - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



DICA: chute a pedra na planta para ganhar uma vida



DICA: para ganhar outra vida pule pisando na aranha e alcance o baú



DICA: ao quebrar a caixinha a água desce e cria um caminho para uma sala com itens e vida



Basta desviar das maçãs que ele joga, ele se detona sozinho



DICA: vida à vista: chute a caixa no canto

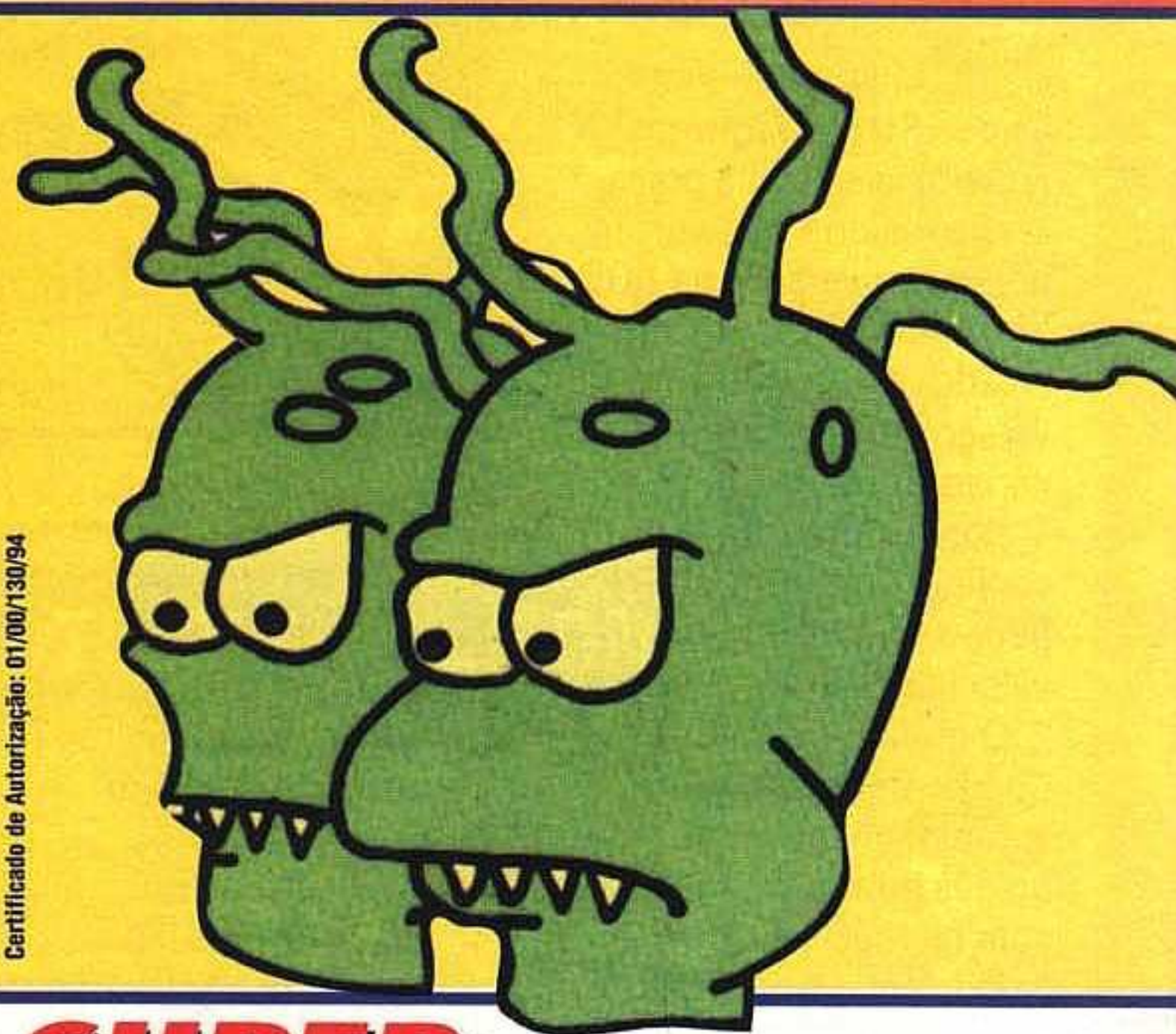


Vasculhe bem o topo das árvores para achar mais itens



DICA: quando surgir um chão de espinhos, chute a pedra e use-a como ponte. Adiante, o símbolo da invencibilidade: uma pimenta

CONCURSO



Certificado de Autorização: 01/00/130/94

SUPER GAMEPOWER FRASE CABEÇA

Aí, cara! Você ainda tem até o dia 13/06 pra participar do Concurso SGP Frase Cabeça. É só inventar uma frase bem sacada que fale de Super Gamepower e enviar junto com o cupom que veio na edição nº 2.

Se você perdeu a revista, fale já com seu jornaleiro, garanta a sua e participe! Com Super Gamepower, você vai sair do anonimato!

5 SNES 15 CARTUCHOS





Por **Baby Betinho**

Muitas máquinas de **Super Street Fighter II X (Turbo)** já estão na praça. Mas a maioria é da versão preliminar lançada na AOU Show (um grande feira de arcades do Japão). A versão final conta com várias mudanças.

- 1- Dependendo da configuração da placa, pode-se escolher a velocidade.
- 2- O medidor do Super Combo pode ser aumentado também com golpes normais e não só com os especiais.
- 3- Existem novos technical

STREET FIGHTER II

Grand Master Challenge

bonus. Veja na tabela.

4- Mudanças ou inclusões de alguns golpes. Balrog (o espanhol) ganhou um golpe.

5- Podem se defender dos arremessos. Para isso, coloque para o Lado + soco

(chute) médio ou forte imediatamente depois de ser arremessado.

Além disso, pode-se escolher os personagens na cor original de **Street Fighter II**. Com isso, os lutadores ficam sem o



Dependendo da configuração da placa é possível que você mesmo determine a velocidade do jogo. Já quanto ao caso da configuração habitual, a velocidade será fixa

Super Combo e a defesa de arremessos, além de ficar com as características do tempo de **Super Street Fighter II**. Para isso, escolha o personagem com soco fraco. E entre com as sequências da tabela da página seguinte.



Zangief perdeu o chute que tirava energia mesmo durante a defesa



Novos technical bonus estão presentes envolvendo os super combos



Com o procedimento explicado no texto, você ativa a cor antiga



Agora já existe como defender o arremesso



Agora, na versão final, os Shouryuken médio e forte perderam a invencibilidade total. Ryu também foi afetado com essas mudanças. Está ficando a cada dia mais difícil a vida de quem escapa de magias com esse método...



O novo golpe de Cammy, o Furygan Combination, se aciona com soco e não com chute, como dito em SuperGP 2. O tapão múltiplo de Honda voltou a ser ativado com soco repetido e a cabeçada e o Super Combo voltaram a ser com soco



Balrog ganhou um golpe novo, o Scarlet Terror, que é acionado com (c) ↙ → + chute. É o mais indicado para quando você estiver caído e o inimigo resolver pular em sua direção, além de ser eficiente como anti-aéreo



SUPER STREET FIGHTER II X - TECHNICAL BONUS



FIRST ATTACK	3000 PTS
RECOVERY	1000 PTS
REVERSAL ATTACK	1000 PTS
- HIT COMBO É um bônus para sequências de golpes: ao lado, os pontos obtidos por cada golpe. Em parênteses, a pontuação do segundo acerto de cada golpe.	fraco 100 (100) PTS
	médio 500 (200) PTS
	forte 1000 (500) PTS
	especial 1000 (200) PTS
(1) - HIT SUPER COMBO	10000 - 5000 - 2000 PTS
(2) - HIT COMBO FINISH	vale 2 vezes
- HIT SUPER COMBO FINISH	vale a soma de (1) e (2)
SUPER COMBO FINISH	10000 PTS

PARA JOGAR STREET A MODA ANTIGA



Akuma aparece antes de enfrentar Vega. Fazer aparecer-lo continua um mistério



Com apenas um golpe, Akuma destrói Vega. A próxima vítima pode ser você

A tabela ao lado é para usar o personagem com a cor e característica antigas (sem Super Combo e sem golpes novos). Para isso, escolha seu lutador com soco fraco e insira o comando. É mais fácil ficar chacoalhando o joystick e

apertando soco fraco sem parar. Dessa maneira, o Ryu normal (branco e faixa vermelha na cabeça) é invencível no Shouryuken, o que não acontece no Ryu de **SSF II X**, que, em compensação, tem mais golpes e Super Combo.

RYU	Soco Fraco →→→←
KEN	Soco Fraco ←←←→
E. HONDA	Soco Fraco ↑↑↑↓
CHUN LI	Soco Fraco ↓↓↓↑
BLANKA	Soco Fraco →←←←
ZANGIEF	Soco Fraco ←→→→
DHALSIM	Soco Fraco ↓↑↑↑
GUILE	Soco Fraco ↑↓↓↓
M. BISON (Boxeador)	Soco Fraco →←←→
BALROG (Espanhol)	Soco Fraco ←→→←
SAGAT	Soco Fraco ↑↓↓↑
VEGA (Último chefe)	Soco Fraco ↓↑↑↓
T. HAWK	Soco Fraco →→←←
CAMMY	Soco Fraco ↑↑↓↓
FEI LONG	Soco Fraco ←←→→
DEE JAY	Soco Fraco ↓↓↑↑



Por **Baby Betinho**

Estou sabendo que está assim de gente por aí que já arrepiado pesado em

Art of Fighting

2. A partir de agora, graças aos Super Death Blows e aos Secret Killer Blows que a **SuperGP** (só pra variar, né moçada) traz para você, a coisa vai ferver. Os Super Death Blows podem ser utilizados no caso de você se dar bem no bonus

game "Initiate Super Death Blow" no modo VS Com.

Na maioria das vezes, são projéteis enormes que gastam uma quantidade gigantesca de ki mas os danos ao inimigos

também são enormes e compensadores, é claro. Os Secret Killer Blows são, em geral, sequências animais, muitas vezes de defesa impossível (a única maneira de não se dar mal é se esquivando). Agora, moçada, as cartas estão na mesa e o destino foi lançado. Depois de ler essas páginas, a vida não será mais a mesma, em especial a de seus oponentes!

DE KI CHEIO



Só se acionam os Secret Killer Blows com ki cheio e energia baixa (o contorno da barra pisca quando o golpe se torna acionável).

RYO SAKAZAKI



HAOH SHOUKOUKEN:

→←↓↘↗ + A. Só some contra outra Super Death Blow. Magias normais não têm efeito. Defenda, pule (difícil) ou ataque antes do oponente soltar a magia.

RYUKO RAMBU: ↓↘↗↘↗ + C. Corre, aplica uma sequência e termina com um Kohou. Para escapar, pule na horizontal, dê uma voadora ou acerte o inimigo ainda antes do golpe ser iniciado.



ROBERT GARCIA



HAOH SHOUKOUKEN:

→←↓↘↗ + A. Idêntico ao de Ryo, ou seja, as magias normais são impotentes contra ele. Só atacando primeiro, arriscando pular ou antecipar o ataque.

RYUKO RAMBU: ↓↘↗↘↗ + C. Corre, aplica vários golpes e termina com um Ryuga. Como acontece com o golpe de Ryo, não dá para contra-atacar com rasteira ou golpes em pé. Defenda-se do mesmo modo.



TAKUMA SAKAZAKI



HAOH SHOUKOUKEN:
 →↵↵↵↵ + A. Também é idêntico ao de Ryo. No entanto, o movimento para acioná-la é mais rápido e sutil.

RYUKO RAMBU: ↵↵↵↵↵ + AC. Corre, aplica uma sequência de golpes e termina com o Haoh Shoukouken. O visual é destruidor! O raio de ataque é um pouco menor que o de Ryo e o movimento para acionar o golpe é mais curto e sutil.



YURI SAKAZAKI



HAOH SHOUKOUKEN:
 →↵↵↵↵ + A. Praticamente idêntico ao de Ryo. O movimento para soltá-la, porém se mostra mais lento.

HIEN HOUOUKYAKU:
 →↵↵↵↵↵↵ + BC.

Sequência de 15 chutes. Também indefensável, este golpe de Yuri é forte contra voadoras. Até o Hien Shippu Kyaku (Ryo, Robert e Takuma), Leg Bomber (John) e Tenma Kyaku (Eiji) não fazem efeito contra o golpe.

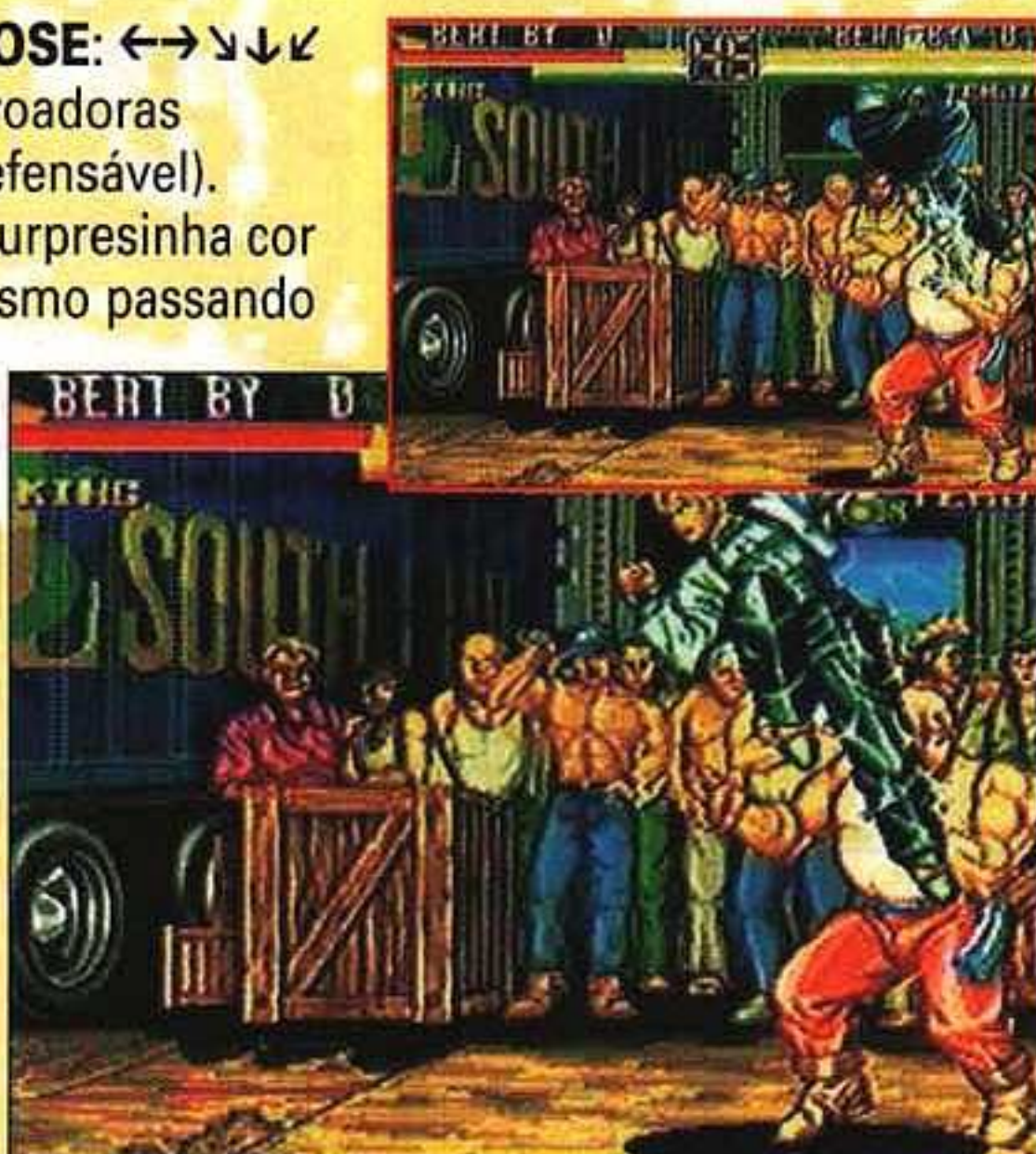


KING



DOUBLE STRIKE:
 →↵↵↵↵ + B. King solta 2 magias. É mais fraco que os outros, mas tem vantagens. Contra outro Super Death Blow, o primeiro tiro é anulado e o segundo acerta.

SURPRISE ROSE: ↵↵↵↵↵ + BC. São 16 voadoras seguidas (indefensável). Para evitar a surpresinha cor de rosa só mesmo passando por baixo ou dando um back dash, de acordo com a situação. Não acerta o oponente caído. Encurrale o inimigo e mande bala.

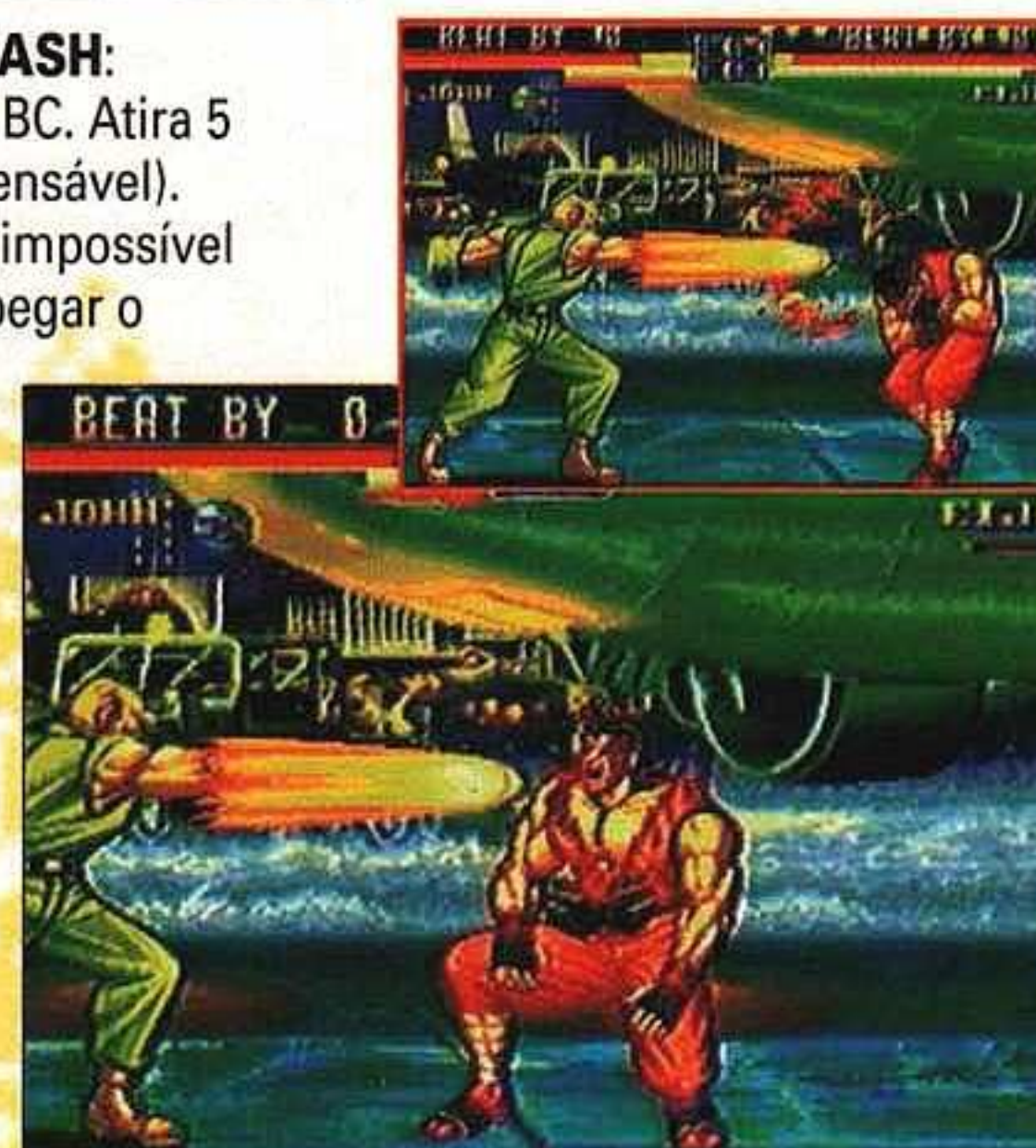


JOHN CRAWLY



MEGA SMASHER:
 →↵↵↵↵ + A (Direcional + A para soltar a magia). Pode ir em três direções. Serve como anti-voadora e também pega adversários com defesa alta (atire nos pés).

ATOMIC SMASH:
 →↵↵↵↵ + BC. Atira 5 projéteis (defensável). Praticamente impossível esquivar. Se pegar o oponente no ar, arrasta-o até o chão. Para melhor eficiência, derrube o oponente antes de executar o golpe.



GOLPE FINAL

JACK TURNER



SUPER HIP ATTACK:
↔↘↓↙↖ + B. Acerta 3 pulos na sequência. Use-o contra magias. É meio difícil, mas sobrevoa o Haoh Shoukouken. Ótimo para tontear.

HELL DIVING: →↘↓↙↖ + A. Trata-se de um arremesso seguido de um mergulho mortal. Empregue-o de curta distância (mas não precisa estar junto), logo depois de uma voadora fraca ou de outros golpes fracos.



MICKEY ROGERS



PLANET GALE: →↖↙↓↘↗ + A. Tem as vantagens de King, pois são 2 tiros seguidos. O movimento para soltá-la é lento e o golpe é longo, e você pode dançar se o oponente pular o golpe.

RUSH BomBER: ↓↙↖↙↓ + A. Uma série de múltiplos socos finalizando com Chopping Right. O alcance é bastante longo. Para melhor eficiência, derrube o inimigo primeiro. Muito eficiente para ataques surpresa.



LEE PAI LONG



VACUUM CLAW:
→↖↙↓↘↗ + A. Golpe bastante poderoso mas muito lento para ser acionado. Pode ser contra-atacado facilmente com voadoras.

KATCHU HIENSOU:
↓↙↖↙↓↘↗ + A. Cambalhotas com as garras, indefensável. Possui eficiência contra voadoras mas pode ser facilmente vencido por golpes fracos.



EIJI KISARAGI



ZANTETSU-HA:
↓↘↗↘↙↖ + A. Única magia de Eiji. Como o ninja é um personagem de lutas corpo a corpo use este golpe para surpreender os oponentes.

ZANTETSU TCHORUIKEN:
↖↙↓↘↗↘↓ + B. Sequência indefensável. O movimento para acioná-lo é rápido e como Eiji utiliza-se do dash com frequência, fica muito difícil contra-atacar. Escape desse golpe com pulos para trás.



TEMJIN



MOUKO GOURETSU

HASAIKAN: ←→←↵↓↵ + A. Ombrada que atravessa o Zanretsuken de Ryo & Cia. Ataque rápido e surpreendente. Tente usá-lo no início da batalha.

TEMJIN RAMBU:

↓↵←→↵↓ + AC. Sequência indefensável. Um dos Secret Death Blows mais fracos e de acionamento muito lento. Tem pouca utilidade se usá-lo derrube o oponente primeiro e mande ver.



MR. BIG

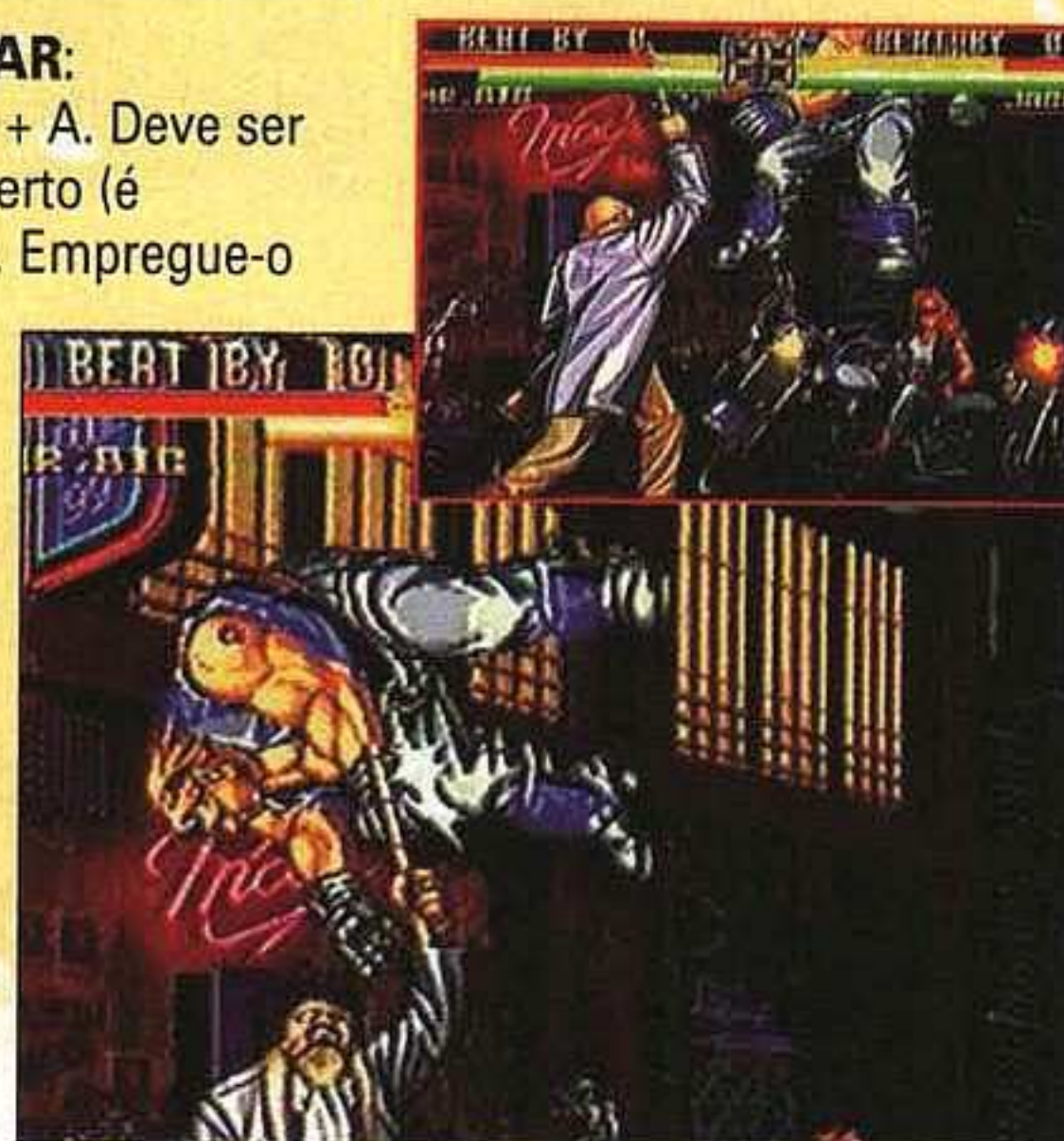


BLASTER WAVE:

←↵↓↵→← + A. Um golpe dos mais chocantes. É bastante eficaz quando usado em médias distâncias. Bom ataque surpresa. Pode ser usado em sequências.

RISING SPEAR:

↓↵→↵↓↵← + A. Deve ser utilizado de perto (é indefensável). Empregue-o após derrubar o oponente, numa sequência de golpes ou ainda sem mais nem menos para fazer uma bela surpresa.



PERSONAGEM SECRETO

Neste jogo também existe um personagem secreto: é ninguém mais ninguém menos que Geese Howard, o poderoso chefe de **Fatal Fury**. Parece que agora virou mania mesmo essa história de esconder gente em tudo quanto é canto dos videogames. O Geese que você encontra tem 14 anos a menos do que no jogo Fatal Fury - 26, portanto. Para encontrá-lo basta ganhar de todos os personagens sem perder sequer um round. Ah! E trate de treinar pesado, se preparando com afinco, pois esse adversário é forte! Se já era duro de matar com 40 anos, imagine como era na sua melhor forma.



Geese quer que você entre na organização dele. A resposta?



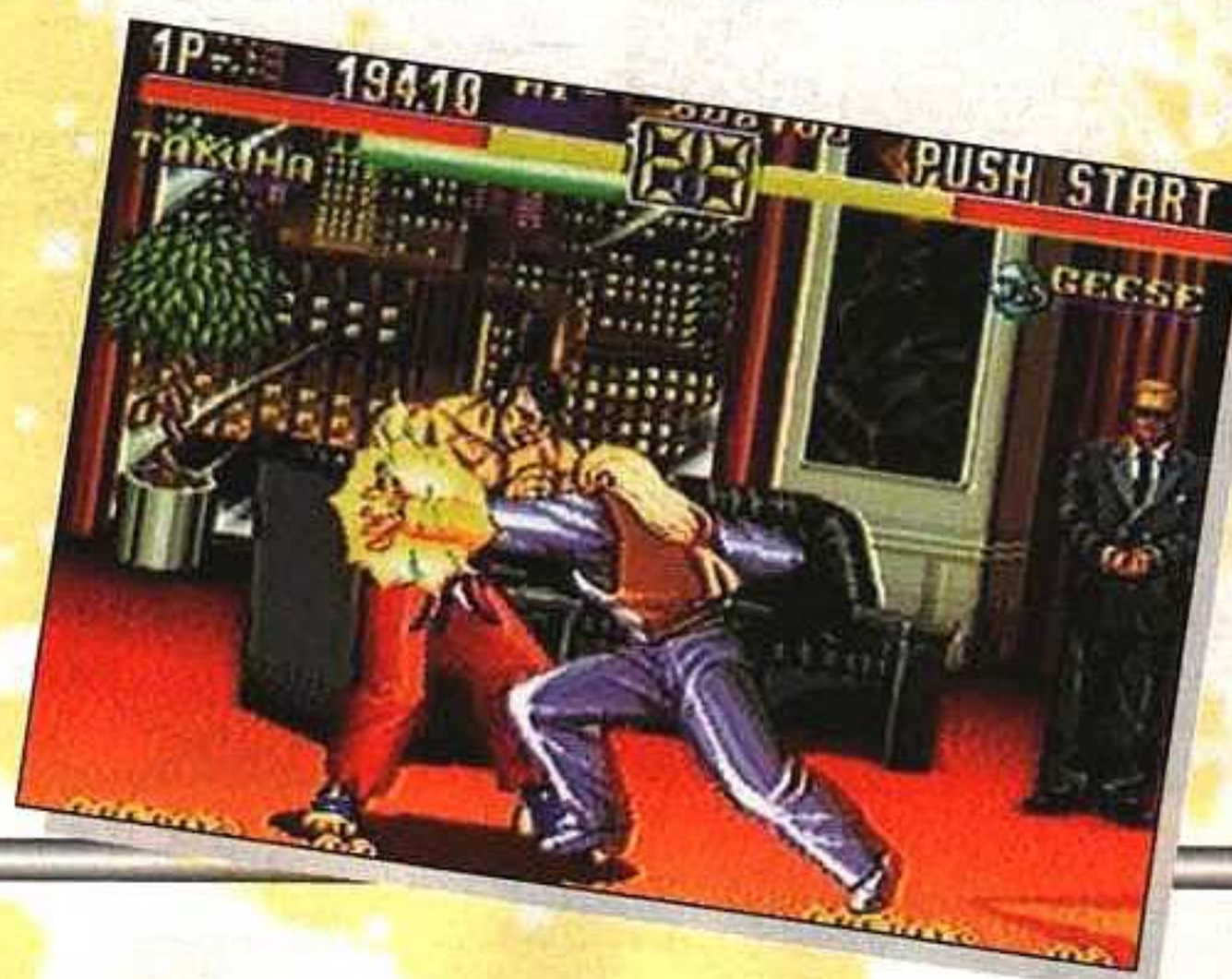
Defenda esse golpe em pé. Senão corre o risco de ser fulminado



Derrotar Geese é difícil mas use as táticas SuperGamePower



No começo do round, use o Hien Shippukyaku. Carregue o power e Hien novamente. Use-o sem parar e Geese não será de nada



Os melhores segredos, passwords, estratégias, manhas e macetes do universo

MEGA

BARE KNUCKLE III

ROUND SELECT



Na tela "1 Player, 2 Players ..." mantenha pressionados B, ↑ e, sem soltá-los, Start com o cursor posicionado no option. Escolha a fase e detone.

USE O CANGURU



Na tela-título pressione B, ↑ e, sem soltá-los, Start. Comece o jogo e logo notará que há um personagem a mais.

USE O "HOMBRE"



Derrote o "hombre" da primeira fase. Mantenha pressionado A até que a próxima cena apareça. Morra, continue, use e abuse dele.

USE O SHIVA



Derrote Shiva, mestre da fase 1. Mantenha pressionado B até que a próxima fase apareça. Morra, continue e mostre a força de Shiva.

G.GEAR

SONIC & TAILS

ZONE SELECT



Embora o jogo seja da Sega digite o código Konami na tela-título (↑↑↓↓→←→← 2 1 e Start).

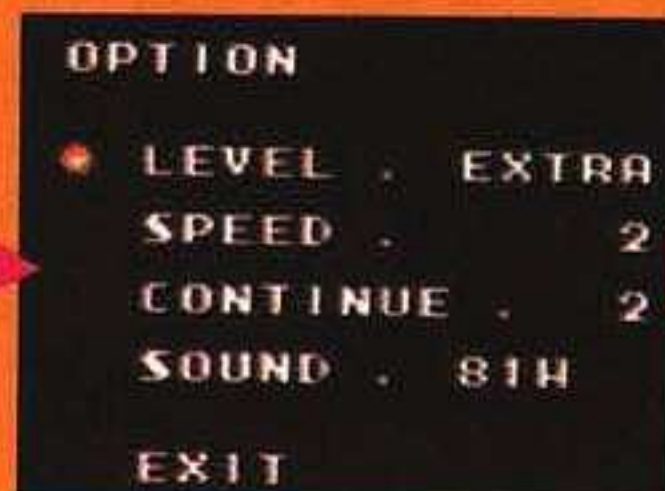
- ZONE SELECT -		
TURQUOISE HILL	ZONE	ACT-1 1
GIGALOPOLIS	ZONE	ACT-1 2
SLEEPING EGG	ZONE	ACT-1 3
MECHA GREEN HILL	ZONE	ACT-1 4
AQUA PLANET	ZONE	ACT-1 5



Agora basta escolher a zona para onde você quer ir e pau na máquina!

NÍVEL
EXTRA

Na tela-título aperte
↑↓←→↓↑. Vá ao option e
coloque no nível EXTRA,
mais difícil que o Hard.
Além disso, essa dica
possibilita usar o mestre
The Alien.



NÍVEL ZERO

Na tela-título
digite o código
↑↓←→↓↑.



Se fizer um sinal, agora
entre com ↑↑↓↓←→. Vá
ao option e ponha o nível
no ZERO. Os inimigos
vão morrer com um só
golpe, além de permitir usar
o mestre The Alien.



ADESIVOS

COPA 94

Compre já sua cartela com 10 Adesivos da Copa do Mundo de 94 por apenas



© 1992 WCM TM

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME

MACK COLOR

(011) 941-4499

1 URV

VEJA COMO É FÁCIL.

ENVIE CHEQUE NOMINAL À
MACK COLOR ETIQUETAS ADESIVAS LTDA.
NO VALOR CORRESPONDENTE
AO NÚMERO DE CARTELAS QUE VOCÊ DESEJAR.
RUA FRANCISCO MARENGO, 339
TATUAPÉ - SÃO PAULO - SP - CEP 03313 - 000
SEU PEDIDO SERÁ ENTREGUE
SEM NENHUM CUSTO DE POSTAGEM.

SUPER GP DICAS

SNES

WOLFENSTEIN 3D

Você figura entre um daqueles tristes e frustrados jogadores que acha **Wolfenstein 3D** difícil? Bom, então chegou a hora

de um acerto de contas com os temíveis guardas à serviço do nazistão Hitler. Todas as dicas abaixo devem ser executadas no

mapa (aperte Start no jogo) e no controle 1.

Agora é com você, não vá desperdiçar a mamata!

INVENCÍVEL



Pressione B ↑ B e A e aperte Start para sair do mapa. Você ficará invencível.

STAGE CLEAR



Aperte ↑ B R e B. Saia do mapa e verá que passou de fase como num passe de mágica.

TODAS AS ARMAS



Digite R ↑ B e A para conseguir acesso a todas as armas.

MAPA COMPLETO



Coloque A A ↑ e B e saia do mapa. Acesse o mapa novamente e verá que ele está completo.

MEGA

TERMINATOR II

Na tela-título aperte ↑ ↓ ← → ↑ ↓ ← →. Caso a dica funcione, irá ouvir uma voz dizer "excellent".



Prontinho! Você passou de fase. Só não é possível pular a última fase. Essa tem que ser na raça!



O próximo passo é pausar o jogo e pressionar simultaneamente B e C.



Mas, afinal, você é um homem ou um rato?

MEGA

VIRTUA RACING

MODE MIRROR



No logo da SEGA pressione A, B, ↑ e, sem soltá-los, Start. Entre no jogo e verá o modo **Virtua Racing**. Essa é a pista mirror, onde as curvas estão invertidas.

SNES

SONIC BLASTMAN 2

MESMO PERSONAGEM



Na hora de escolher o personagem, faça-o com L e R pressionados.

3DO

TOTAL ECLIPSE

SELEÇÃO DE FASE



Espere o menu de opções. Lá direcione para "Quit/ Preview". Use a sequência: segure X e aperte B, L e A. Aperte o X de novo. Pressione: B, L, A, B, L, A. Um som



confirma o truque. No box no alto, à direita da tela de opções, haverá a opção de escolha de round. Escolha o estágio em que quer começar e pressione o botão P.

MASTER

CHUCK ROCK

PASSWORD
DA ÚLTIMA
FASE

Para entrar direto na última fase do jogo, tudo o que você tem a fazer é digitar:

84AKC

MEGA

CHUCK ROCK

GAME GENIE



Para conseguir vidas infinitas, basta digitar o código:
BTCT-EA5E
Mas se seu problema for obter invencibilidade, escreva:
HC5A-AA*J

SNES

THE NINJA WARRIORS

SOUND TEST



Na tela título pressione L e R e, sem soltá-los, aperte Start para entrar no Sound Test Mode.

RESULTADO

GRANDE CONCURSO
SUPERGAMEPOWER

Valeu, cara!
O 1º Grande Concurso SGP foi um tremendo sucesso! Confira aqui se você é um dos sortudos que faturaram prêmios animais.



Certificado de Autenticação: 01/00130/04

GANHADORES DO CONCURSO
SUPERGAMEPOWER 01

1º Prêmio

1 Sega CD
Fernando Galassi Frigato
Paraíso do Norte - Paraná

2º Prêmio:

1 Console Mega Drive
Rafael Brasil Ferreira
Rio de Janeiro - Rio de Janeiro

3º Prêmio:

1 Console Mega Drive
Maurício Cabral Silva
Salvador - Bahia

4º Prêmio

1 Console Master System
Marcelo Modolo
Botucatu - São Paulo

5º Prêmio:

1 Console Master System
Rafael Pfleger de Aguiar
Palhoça - Santa Catarina

6º Prêmio:

1 Fita para Mega Drive
Renahan Martins Gil
Itajaí - Santa Catarina

7º Prêmio

1 Fita para Mega Drive
Tiago de Moraes
Teixeira Leite
Fortaleza - Ceará

8º Prêmio:

1 Fita para Mega Drive
Márcio Ney Carvalho
Santarém - Pará

9º Prêmio:

1 Fita para Mega Drive
André Ceballos Ovruski
Campina Grande - Paraíba

10º Prêmio:

1 Fita para Mega Drive
Arlan Lopes Martins
Minaçu - Goiás

Se não foi dessa vez, não desanime! Outros concursos estão pintando.

APOIO:

TEC TOY

NOVA
CULTURAL

SUPER GP DICAS

SEGA CD

TOM CAT ALLEY CD

MANOBRA MANEIRA



Quando surgir Warning, não coloque o cursor na injeção. Entre em algum Way Pont. 90% das vezes o truque dá certo.

RESPONDA AO RÁDIO



Responda até 5 segundos o chamado do rádio ou não terá êxito em sua missão.

MEGA

TOM & JERRY

OPTIONS SECRETOS

Na tela de apresentação aperte A, B e C.

MEGA

FLINTSTONES

SELEÇÃO DE FASES



Na tela título aperte simultaneamente A, B e C seguidos de ← e Start.



Com as setas ↓ e ↑ você escolhe os níveis.

SEGA CD

STELLAR FIRE

SALTAR DE FASE



Comece em qualquer estágio e assista ao final cinematográfico. Primeiro, vá à tela de Start Game e Opções de dificuldade. Escolha a "Normal". Aperte A para atravessar diferentes itens de dificuldades. Ao voltar ao item "Normal",



aperte A. Enquanto pressiona A, aperte e segure C e Start. Pressionando estes 3 botões, ponha ↑ no direcional. Um barulho indica que avançou 1 fase. Quanto mais direcionar ↑ vai saltando as fases até o final.

MEGA

FERRARI GP

PASSWORDS

Brazilian GP

55PJ1: ZCPSF
FTNH2: Z1T6S
L363J: WGFGG
San Marino GP

GKBWQ: GF63T

PZMGW:

CBGTM

NQ6KS: 2CFJT

Monaco GP

NGMRL: VDDZ1

FGRFH: 4Q41Z

KLX6W: QKFMP

Canadian GP

QHS61: SBQ35

XSVDH: 4Q41Z

KQZJS: QKFQR

French GP

GVGGP: 3JZSR

4M4B6: 21TNL

NXLP6: G3DJS

British GP

JHFGV: DJRZB

VZBBK: J3Z6L

MHDNX: G5CCK

German GP

34XZ6: BG3KC

ZWCRC:

WWQVV

L5GZK: 54DMH

Hungarian GP

DLQC3: QFZ3P

LDHQ6: 21TNL

NBL1J: B6DQG

SEGA

ROBO ALESTE

SELEÇÃO DE FASE



No sound 3A, selecione o level Hard. Saia e entre no CD-DA, B e Start

MEGA

OUT LANDER

PASSWORDS

Snake Creh

61HY109VY64080

Fish Eye

MZMX2001068908

Denial

NM6020QK3JC8ZK

Tortilla Flats

THV0112507YC80

Hellburn

SH021BW5DKC20

SNES

AERO THE ACRO-BAT

PARA SALTAR FASES



Na tela de Start/ Options, pressione: ↓, A, ↓, Y, ↓, A, ↓, Y. Você ouvirá um jingle. Volte à primeira fase. Quando Aero surgir, dê Start. Depois use: ↑, X, ↓, B, ←, Y, →, A, L e R. Start pausa o jogo, e Select pula de fase.

SNES

ACTRAISER 2

LUTE COM O ANTIGO CHEFÃO

Basta digitar o password Xxxx Yyyy Zzzz, para o cart americano.

GAME SHOPPING



Quem joga, sabe. Anúncio na Super GP é tiro e queda. Multiplique suas vendas. Fique milionário que nem eu.
LIGUE PARA 851-3644 RAMAL 263

CURITIBA



Locação e Venda

- **SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE**
- **NINTENDO • MASTER SYSTEM**
- **GAME BOY • GAME GEAR**

R. Tapajós, 1292 - Tel.: (041) 338.6818 - Curitiba - PR

SÃO CAETANO DO SUL



LOCAÇÃO E VENDA

MASTER SYSTEM • SEGA CD
• NINTENDO • MEGA DRIVE
SUPERNINTENDO

AV. GOIÁS 401 S. CAETANO
SÃO PAULO TEL.: 744 4799

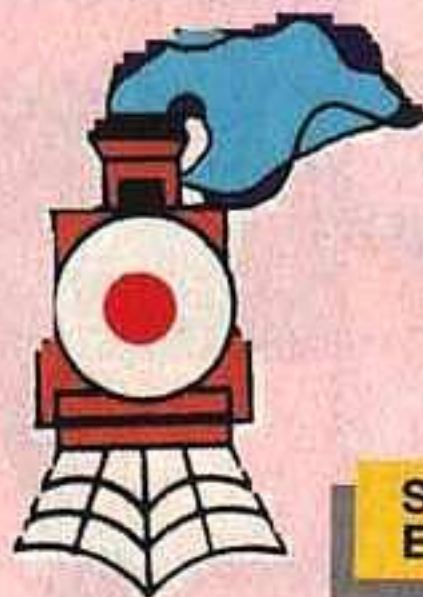


PROGAMES
MOÓCA

Os games mais alucinantes, os últimos lançamentos, consoles e acessórios incríveis pra você detonar as mais loucas emoções

Sega CD, Mega Drive, Jaguar, 3DO, Mega, Super NES, Game Boy, Game Gear e Nintendo.

Rua Juventus, 831 - São Paulo - SP
Tel: (011) 591-0039



BORIS & TOYS ELECTR.

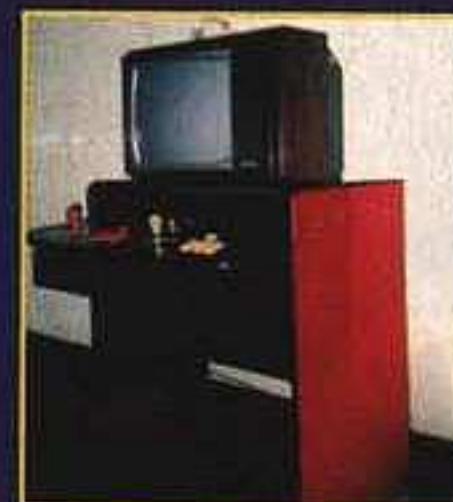
CONCERTOS DE BRINQUEDOS E TRANSCODIFICAÇÕES DE:

Master System, Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, Super Famicom, Neo Geo, Phantom System. Televisores Importados.
ORÇAMENTO GRATUITO

SHOPPING ELDORADO

Av. Rebouças, 3970 - 1º subsolo - Loja 1009
TEL/FAX: (011) 814.0455 - Sequencial

***** SUPER MESA-SYSTEM *****
GAME SALOONS



★ **MESA SYSTEM:** COMANDOS PROFISSIONAIS, IDEAL PARA GAME LOCADORAS, GAME SALOONS RESIDÊNCIAS, BUFFETS, ETC. ADAPTÁVEL PARA QUALQUER GAME.

★ **MEGA TIMER:** CONTROLE TIMER, INDICAÇÃO EM DISPLAY, CONTADOR DE EVENTOS.

ESTUDAMOS LOCAÇÃO PARA A CAPITAL

GAME FESTA

FAÇA SUA GAME FESTA CONOSCO. ALÉM DE USUFRUIR DAS ÚLTIMAS NOVIDADES EM GAMES, VOCÊ VAI ARRASAR E DEIXAR SEUS AMIGOS MORRENDO DE INVEJA.

GAME SOFT. TALENTO EM TECNOLOGIA
TEL.: (011) 857.1757



MANIAC GAMES

- Assistência Técnica Especializada
- Transcodificações a partir de 12 URV
- Conversões de todos os sistemas

JAGUAR
Transcodificações e aparelhos com o melhor preço

- Cartuchos novos e semi-novos
- Atendemos todo o Brasil via Sedex

R. Domingos de Moraes, 211 - 2º and - Cj. 103 - São Paulo - SP - CEP 04010 970 - FONE/FAX (011) 573.0586

Essa versão pode ser descrita como uma mistura de **Dragon Ball Z 1** e **2** para SNes. Os gráficos e o som estão bem trabalhados. Além disso, alguns personagens exclusivos dão o ar da graça agora. Um dos problemas

que pintaram se refere aos controles. Em vez de se empregar o joystick de 6 botões, foram acumuladas funções no controle tradicional, o que prejudica a jogabilidade. Fora isso é um delírio atrás do outro. Experimente!



DRAGON BALL Z

DETONADO

ESCAPE DOS RAIOS

Use **↖ + soco** para agarrar o raio inimigo e desviá-lo



Com **↔ + soco** você neutraliza a magia



A andróide nº 18 ativa um escudo com o mesmo comando



Quando o inimigo lançar um raio desse tipo contra você, existem 4 alternativas:



↑↓↖↗ + soco. Com esse comando você sai do raio de ação do ataque



↓↖↗ + soco. Dessa maneira, você anula o raio do inimigo e manda de volta um mais poderosos

BRAÇO DE FERRO



Quando os dois lutadores se encontram com Dash eles passam a medir forças...



...então aperte soco rapidinho. O vencedor arremessa o outro

NINGUÉM DERRUBA



Caso você seja arremessado ainda existem possibilidades de reação



Coloque o direcional 2 vezes para o lado do oponente e aperte qualquer botão de ataque para dar a resposta



Com direcional duas vezes para o lado contrário ao do oponente você cai de pé, são e salvo

COMANDOS

A - soco e magia
B - chutes
C - voa/aterrissa
Trás + C - foge do inimigo de perto
A + B - carrega power 2 vezes para o lado - corrida
De perto, direcional para o adversário - arremesso

DRAGON
BALL Z
MEGA

BANDAI

16 Mega - N/D

2 Jogadores

Luta - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

4.0

OS LUTADORES



O astro da série

foi o primeiro a obter os poderes de Super Saiya.

GOLPES

→↔ + B: Super Dash
→↘↓ + B: Sliding Kick
→↓ + B durante o salto: Thrash Down Kick
→↘↓↙↔ + B: Meteor Attack

SON GOKU



Meteor Attack: igualzinho à versão para SNes



Filho de Goku,

possui em seu interior uma força suprema que chega a superar os poderes do pai.

GOLPES

→↔ + B: Super Dash
→↘↓ + B: Sliding Kick
→↘↓↙↔ + B: Meteor Attack

SON GOHAN



O Meteor Attack de Gohan consiste em vários chutes



Filho do grande

demônio Piccolo, herdou o nome do pai. Depois de se converter ao bem, recebeu poderes fantásticos.

GOLPES

→↘↓ + B: Sliding Kick
↙↘↓↙↔ + B: Meteor Attack

PICCORO



Com o Meteor Attack ele ergue o adversário a pontapés



DETONADO! DRAGON BALL Z



É o príncipe

da estrela Saiya, não admite a derrota.

GOLPES

→↘↓ + B: Sliding Kick Meteor Attack:?????, caso algum leitor descubra como o golpe é acionado, sua carta será benvinda!

BEGITA



Sliding Kick: eficiência também contra o CPU



Faz parte do

time de combate de Guinyu. Possui grande força de defesa. O corpo a corpo é seu ponto forte.

GOLPES

→↘↓ + B: Sliding Kick
→↔ + B: Winning Pose (faz poses primeiro e depois se torna invencível)

RECUUM



Winning Pose: se der tempo de ficar invencível é fatal



Filho de Begita,

herdou o aguçado senso de batalha do pai. Outro que detém os poderes de Super Saiya.

GOLPES

→↘↓ + B: Sliding Kick
→↘↓↖↗ + B: Meteor Attack

TRANX



Seu Meteor Attack começa com soco e acaba com pisão



É o líder do time

de combate e possui a temível habilidade de trocar de corpo, da qual o comando é guardado a sete chaves

GOLPES

→↘↓ + B: Sliding Kick
E há ainda o Body Change, em que troca seu corpo com o do adversário

GUINYU



O Sliding Kick também é acionável no ar



Amigo de

Goku, treinou sob as orientações do mesmo mestre. Provavelmente é o terráqueo mais forte do pedaço.

GOLPES

→↘↓ + B: Sliding Kick
→↘↓↖↗ + B: Meteor Attack

KURIRIN



Voadoras seguidas são seu Meteor Attack



É o autor do

genocídio contra o povo do planeta Saiya. Seu sonho é dominar o universo, no qual espalha medo e terror.

GOLPES

→↘↓ + B: Sliding Kick
↖↗↓↖↗ + B: Meteor Attack

FREEZA



Seu Meteor Attack é dos mais violentos





ANDRÓIDE Nº 18

Ela é um dos

andróides especialmente criados para derrotar Goku. Seu inventor é o líder da organização Red Ribbon. Esposa de Kuririn.

GOLPES

→↓ + B: Sliding Kick
←↓ + B: Meteor Attack



Sequência devastadora é seu Meteor Attack



PERFECT CELL

Reúne células

dos melhores lutadores do universo, como Goku e Freeza. Transformou-se na forma perfeita após incorporar os andróides nº 17 e nº 18.

GOLPES

→↓ + B: Sliding Kick
→← + B: Super Dash



Assim é difícil permanecer de pé



OPTIONS

O menu de opções desse jogo é amplo e variado. Compõe-se de três páginas. Para acionar as outras páginas coloque o cursor na parte mais alta e aperte A, B ou C. Agora, meu caro, a escolha é toda sua



Veja a configuração dos botões, ligar ou não a música e o tipo de radar



Aqui o nível de dificuldade do jogo, número de continues e o "on-off" da lista de comandos

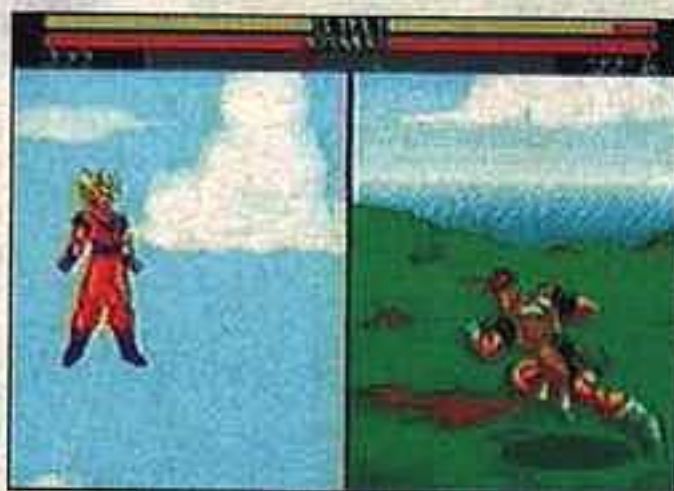


Aqui você pode assistir à maioria dos golpes de cada um dos lutadores

VENÇA O CPU

SuperGP Tática:

Para conseguir vencer o computador em qualquer nível de dificuldade não é preciso nenhum esforço sobrenatural. Proceda da seguinte maneira: assim que começar a batalha, voe e fique esperando no céu e carregando o power. O inimigo vai ficar perambulando no solo feito um bobo. Em determinado momento ele começa a dar um dash (corridinha) para o fim da tela e também voa (alguns inimigos depois do dash começam a carregar



Fique esperando no céu e carregando o power



Se ele subir arripe com sliding kicks sem parar



Na hora da tontura, mande raios nele



Com Perfect Cell use o Grand Slider (←↓ + B) sem parar

power. Nesse caso siga-os e dê um dash até ficar sobre ele e retorne ao passo 1). Depois disso vá para cima dele e comece a aplicar Sliding Kicks sem parar. O inimigo vai ficar tomando todas, pois quando você ataca no céu não há defesa embaixo. Às vezes o inimigo faz isso contra você. Caso isso aconteça fuja com para trás e C, volte e continue a aplicar Sliding Kicks. Caso o inimigo fique tonto, não perca a oportunidade de lançar o raio mais poderoso que tiver.

Tudo o que você gostaria de saber sobre **Super Metroid** mas tinha vergonha de perguntar está nas páginas a seguir. Os 24 Mega que a Nintendo gastou para fazer o cart são justificados. Trabalhamos dia e noite para chegar ao final do jogo. Conseguimos, é claro, mas não com 100% de aproveitamento. Faltaram dois itens para concluir a tarefa que é um dos maiores desafios dos últimos tempos em videogame. O jogo exige raciocínio e estratégia quase perfeitos,

SUPER METROID

DETONADO!

além de doses cavalares de paciência. O jogo traz três finais. O mais completo só aparece para quem consegue terminar o jogo em até

três horas. Um tempo de 3 a 10 horas possui um final diferente e mais de 10 horas traz ainda outro fim. Dizem as más línguas que, com aproveitamento de 100% o jogador vê um final ainda mais incrível. Será verdade? **MK**

+ de 100 DICAS!!

COMANDOS ESPECIAIS



Deixar acionados só o charge beam e o ice beam. Ponha o ícone no power-bomb e carregue o tiro



Faça o mesmo para charge beam e wave beam



Faça o mesmo para charge beam e spazer



Idem para charge beam e plasma beam

Munido do speed boots, corra até piscar, então agache-se. Assim você está pronto para o super-salto...



... + salto você faz isso para frente



Com o ícone fora do power bomb, carregue o tiro até piscar, aperte ↓ 2 vezes e solte 5 bombas



Essa técnica para carregar energia aparece na demo. Nosso pessoal não descobriu como fazer. E vocês?

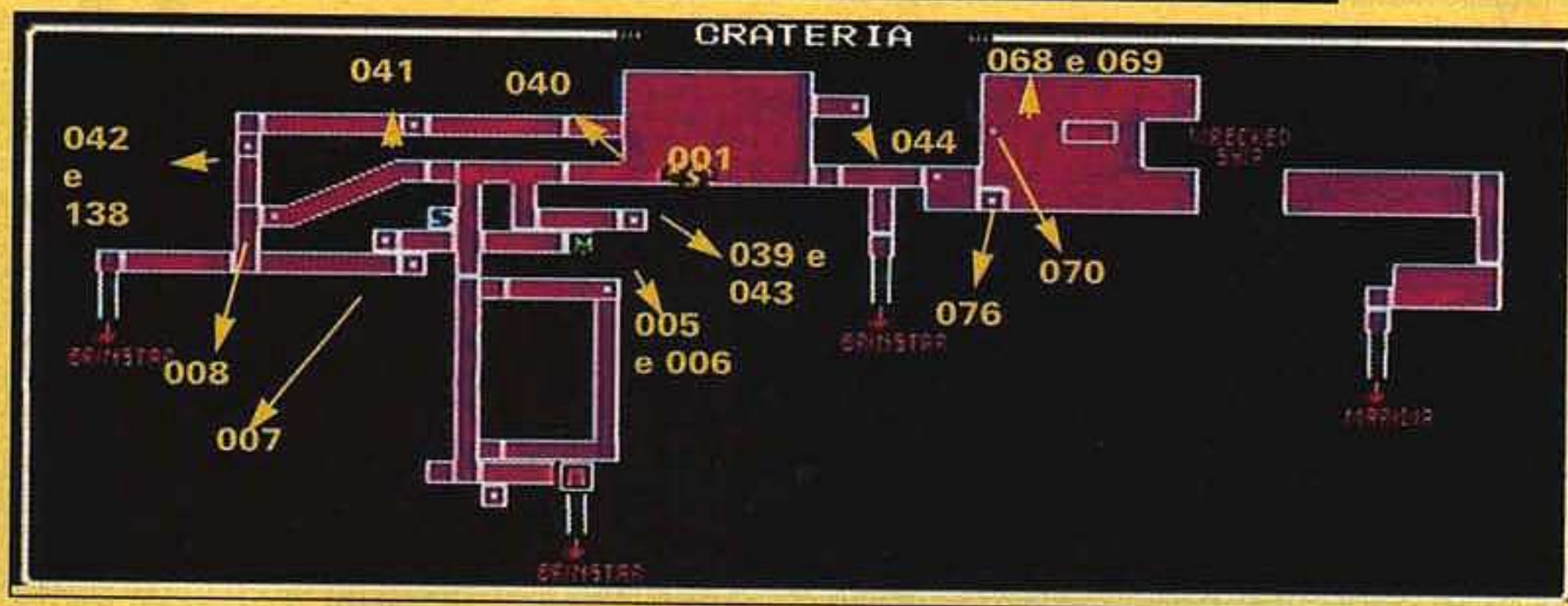


...com o botão de salto você pula verticalmente



...apertando R + botão de salto o movimento é na diagonal

CRATERIA



001 - Salve e recarregue armas e energia na sua nave



005 - Com a Bomb, podem-se colocar minas



006 - Atire mísseis nele. Se acabarem, use o tiro normal



007 - Ao colher todos os mísseis, você fica com 230 tiros



008 - Um Energy Tank (energia extra). São 14 no jogo



039 - Use o Super Salto na diagonal a partir deste ponto...



040 - ...para chegar até aqui, (a frente há itens preciosos)



041 - Aqui, mais um Energy Tank e ...



042 - ... um míssil. O outro será pego no final



043 - Agora, dê um Super Salto na diagonal deste ponto...



044 - ...e chegue a esta caverna onde há mais Power Bomb



062 - Siga para Wrecked Ship e pegue mais mísseis



068 e 069 - Acione o Super Salto no local da primeira foto. Ao chegar ao topo, dê um tiro e faça surgir o míssil escondido



070 - Com o Super Missil abra a passagem que o leva até aqui



076 - Alguns mísseis estão muito bem escondidos



137 - Detone a passagem com a Power Bomb



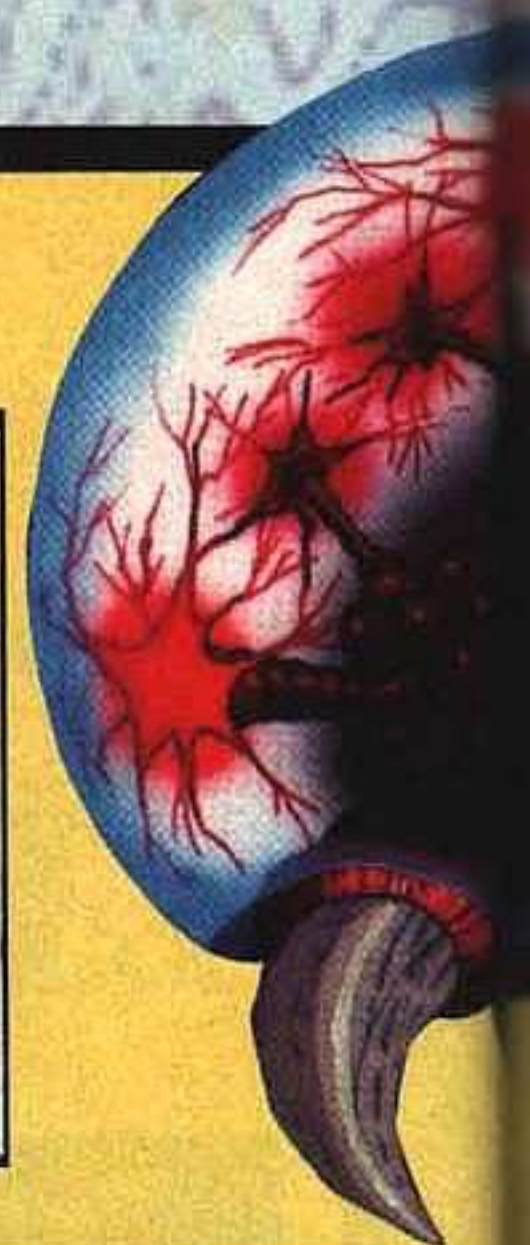
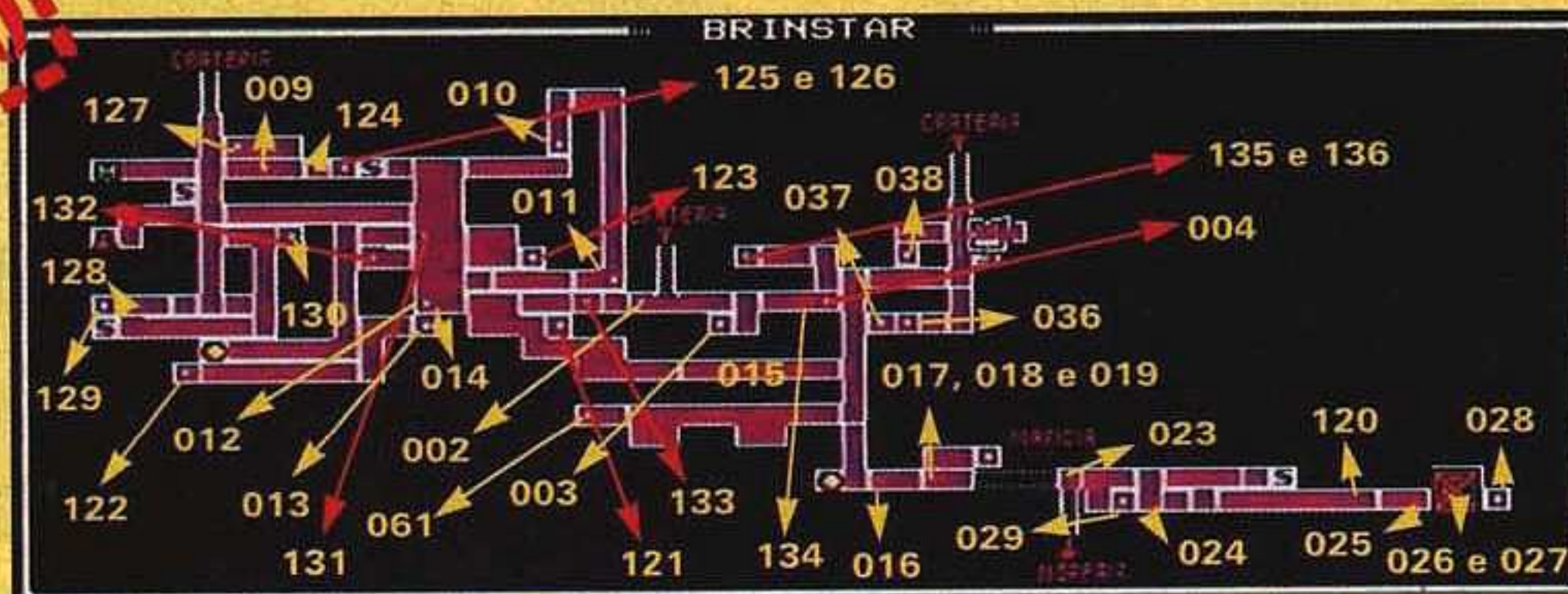
138 - Está na hora de pegar o outro míssil



139 - Após derrotar todos os mestres a passagem para Tourian vai se abrir



DETONADO



002 - Morphing ball (aperte 2 vezes ↓)



003 - Pegue o primeiro míssil aqui



004 - Aqui, outro míssil



009 - Mais misseis



010 - Atire misseis na boca aberta



011 - Pegue o 1º Super Míssil



012 - Míssil fácil. Use a passagem...



013 - ...para pegar o Charge Beam



014 - Use a bomba para tomar impulso



015 - Use a corrida para passar



016 - Corra e salte para alcançar



017 - Atire em cima e abra a passagem



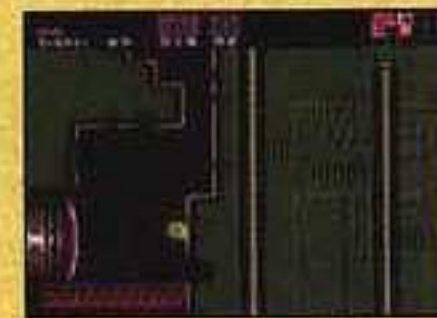
018 - Salte 2 vezes usando a parede



019 - Spazer expande força da arma



023 - Abra a parede com Super Missile



024 - Abra caminho com bomba



025 - Mate-o com Super Míssil



028 - Varia Suit: protegido do calor



029 - Energy Tank escondido



036 - Use a Power Bomb aqui...



037 - ...e consiga mais misseis



038 - Outra P. Bomb debaixo da planta



061 - Agora dá pra pegar o X Ray Scope



120 - Use o Power Bomb



121 - Atravesse o cano



122 - Corra e destrua a passagem



123 - Mais Energy Tank



124 - Aqui um Reserve Tank e ...



125 - ...misseis ao usar a passagem ...



126 - ...e mais um ao detonar a parede



127 - Super Míssil na manha



128 - Pule para não cair



129 - Mais adiante há um S. Missile



130 - Power Bomb de difícil acesso



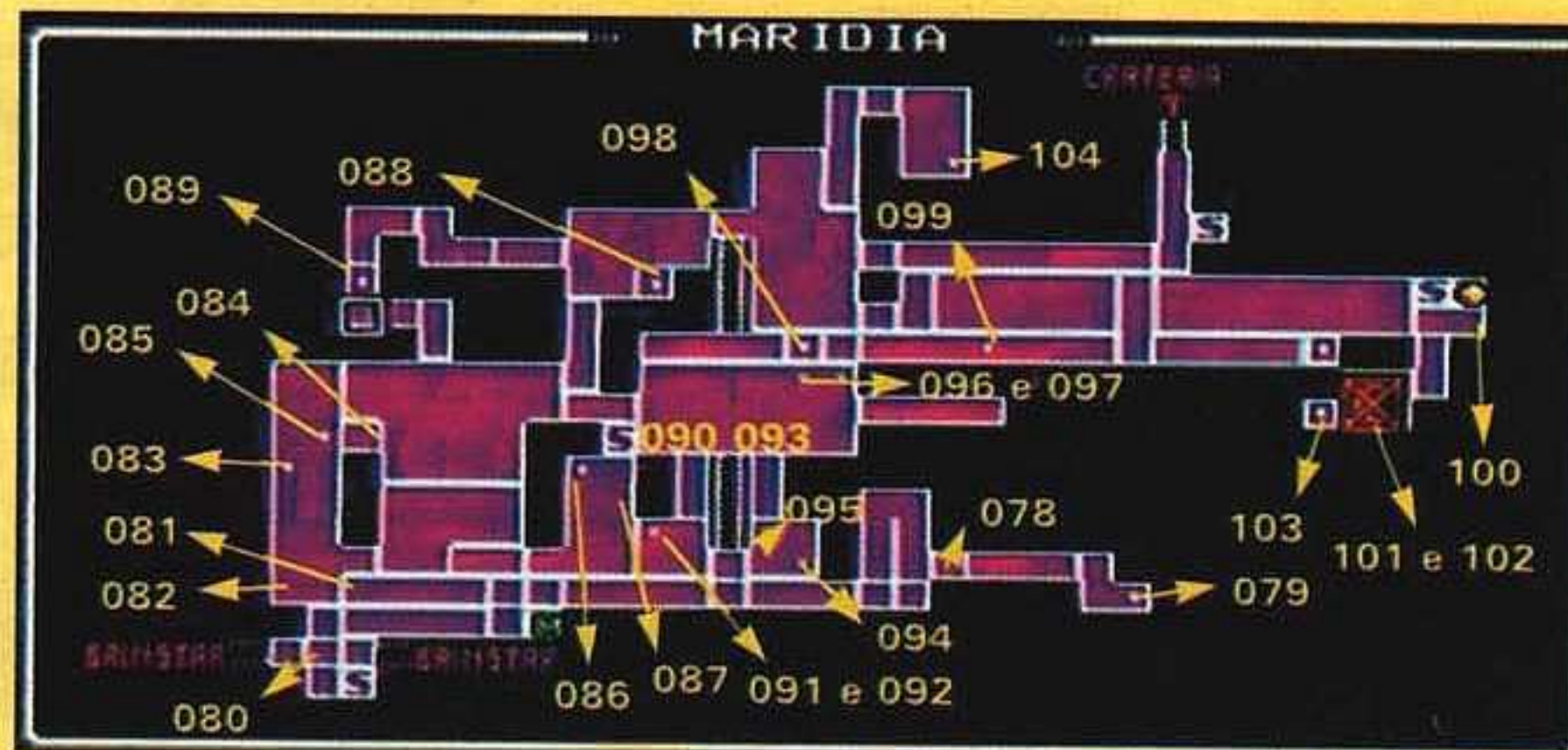
131 - Com o Space Jump é fácil



132 - Colha mais armas



MARIDIA



026 - Atire um Super Missil na boca aberta



027 - Atire e jogue misseis na boca



133 - Power Bomb no caminho



134 - Energy Tank no teto



135 - Super Salto para chegar aqui...



136 - ...e pegue 2 itens



078 - Deixe-o abrir passagem



079 - Spring Ball: salto da esfera



080 - Destrua a redoma com P. Bomb



081 - Prepare-se para o Super Salto...



082 - ...e salte daqui para...



083 - ...pegar mais misseis



084 - Passe em forma de esfera...



085 - ...e adquira mais Super Misseis



086 - Suba nas costas da tartaruga



087 - Na parede há missil



088 - Atrás da passagem, misseis



089 - Mais itens a vontade



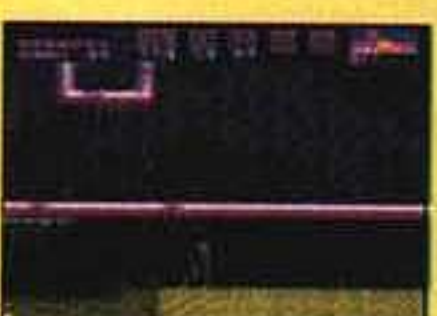
090 - No fundo da areia há...



091 - ...Reserve Tank e ...



092 - ...misseis para sua coleção



093 - No outro banco de areia há ...



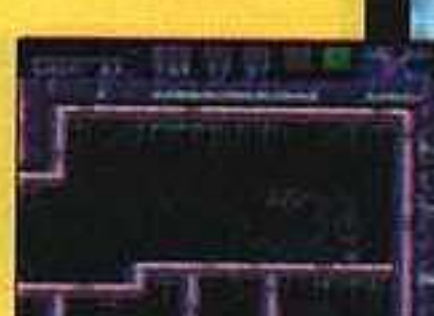
094 - ...Power Bomb e ...



095 - ...mais misseis para facilitar



096 - Chegue aqui com Super Salto ...



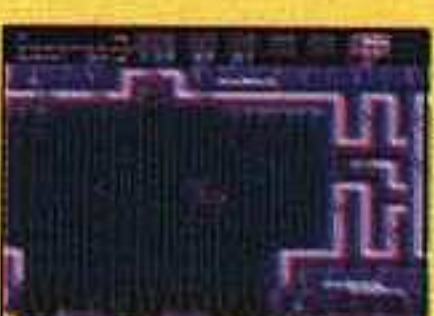
097 - ...e pegue mais armas



098 - Destrua-o com misseis



099 - Mais um Energy Tank



100 - Atire na parede e ganhe item



101 e 102 - Destrua os canhões. Detone o mestre com S. Misseis. Se for pego, fique girando o direcional bem rápido



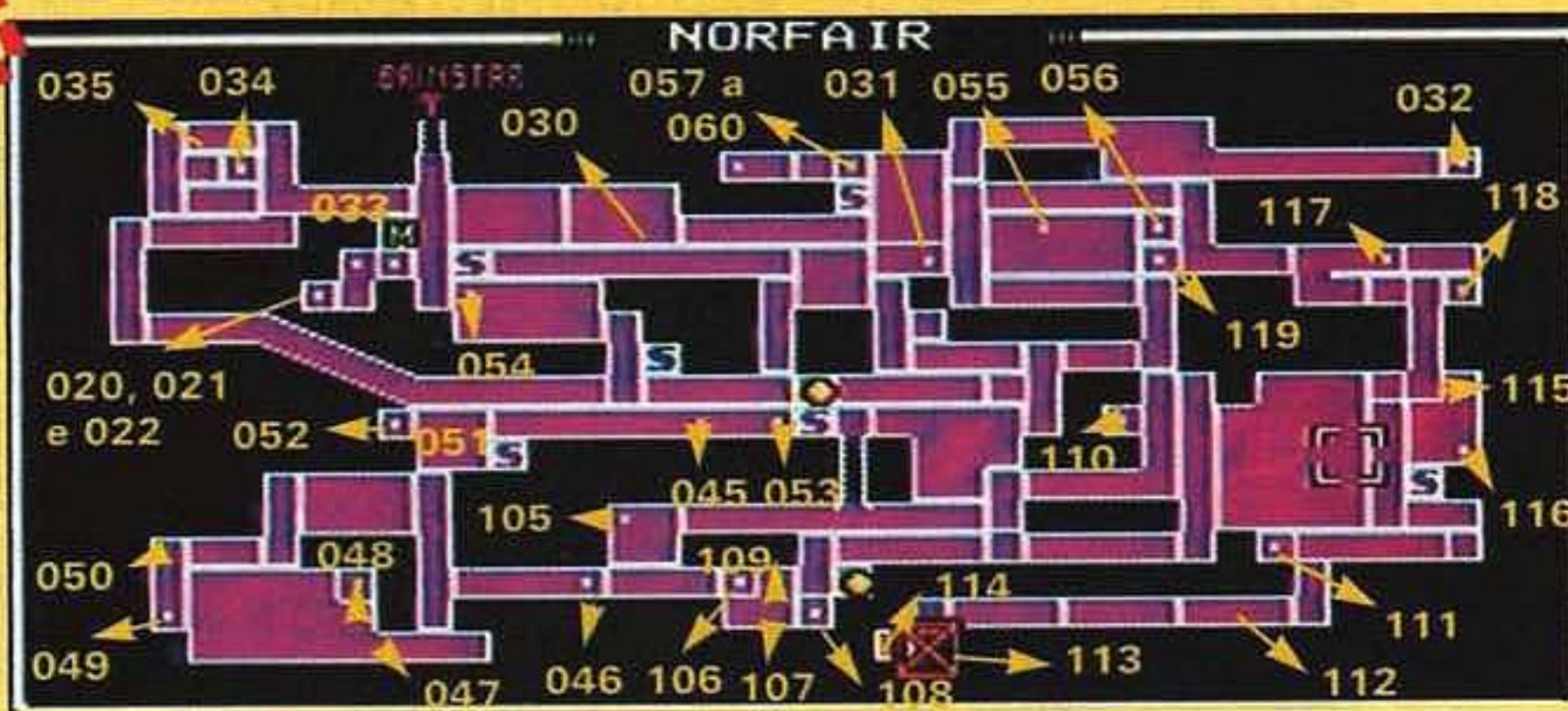
103 - Space Jump: saltos no ar



104 - Plasma Beam: tiro poderoso



DETONADO



020 - Energy Tank.
Vá por baixo



021 - Pule alto com o
Hi Jump Boots



022 - Pegue o míssil
e siga em frente



030 - Míssil
escondido e latejante



031 - Passagem por
cima neste míssil



032 - Speed Boots:
muita velocidade



033 - Passe correndo
com o Speed Boots



034 - Tiro congelante
com Ice Beam



035 - Congele os
inimigos e passe



045 - Use mísseis ou
tiro concentrado



046 - Pegue mais
mísseis no caminho



047 - Pule usando a
velocidade máxima...



048 - ...para chegar
aqui e...



049 - ...pegar o
Grappling Beam



050 - Use-o nesses
blocos



051 - Pendure-se
nesses bichos e ...



052 - ...pegue mais
um Power Bomb



053 - Agora vá pegar
o Energy Tank



054 - Mais míssil
pelo caminho



055 - Atire no portão
e pegue o míssil ...



056 - ...e o Wave Beam
que atravessa paredes



057 - Mais míssil na
moleza e ...



058 - ...use um
Power Bomb para ...



059 - ...ir à sala do
Reserve Tank e ...



060 - ...e do míssil
bem escondido



105 - Fique na mão
em forma de esfera



106 - Vá saltando
para não cair



107 - Super Mísseis
ou tiro carregado



108 - Screw Attack:
salto destrutivo



109 - Detone com
Screw Attack



110 - Armas no
caminho



111 - Power Bomb na
passagem



112 - Mate-o de
costas



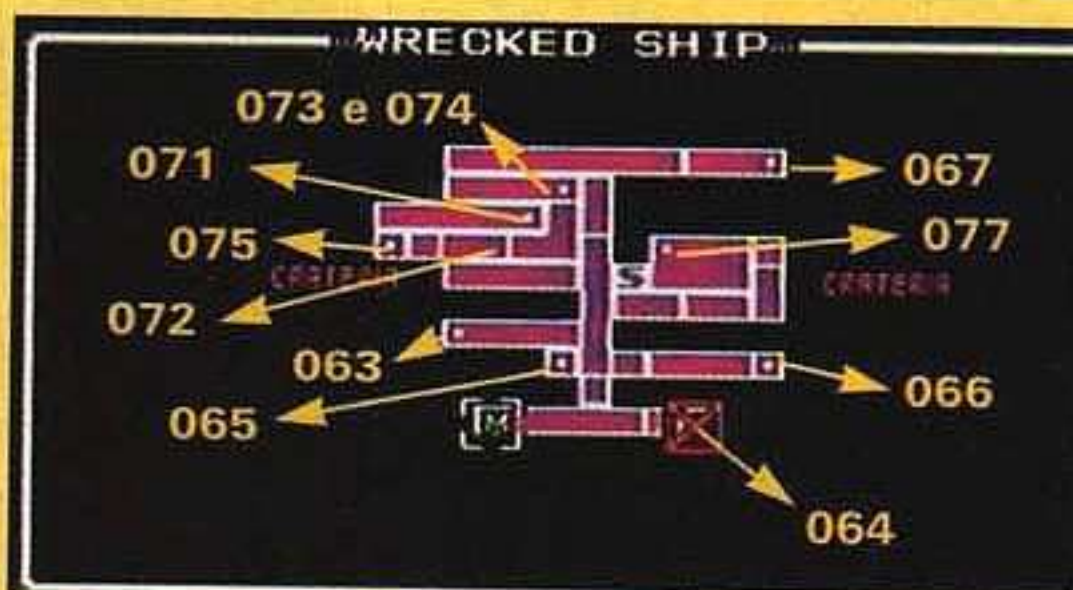
113 - Mande Super
Mísseis sem dó



114 - Há um Power
Bomb escondido



WRECKED SHIP



064 - Atire nos fogos. Quando ele abrir os olhos, detone com mísseis e Super M.



063 - Use bombas para abrir a passagem



065 - Super Missil adiante



066 - Outro Super Missil



067 - Tudo ao mesmo tempo agora



071 - Vire esfera



072 - Pegue o missil e use Power Bomb



073 - Use o Super Salto...



074 - ...para pegar o Reserve Tank



075 - Agora é fácil mover-se na água



077 - Mais Energy Tank



115 - Destrua a cara e passe pela parede



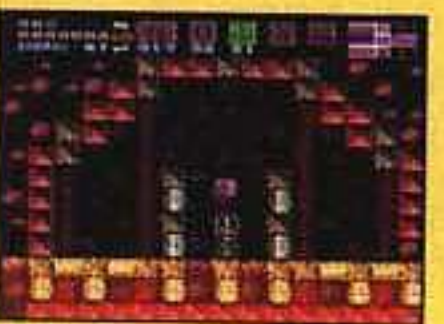
116 - Outro Energy Tank



117 - Mísseis e passagem secreta...

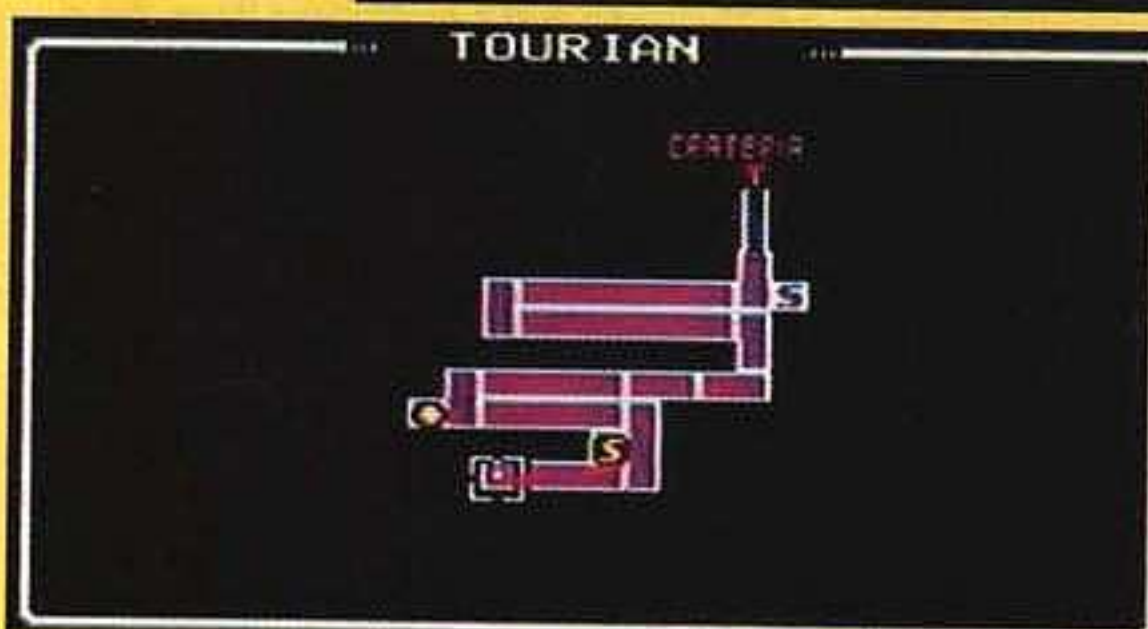


118 - ...que leva a uma Power Bomb



119 - Aumente a coleção

TOURIAN

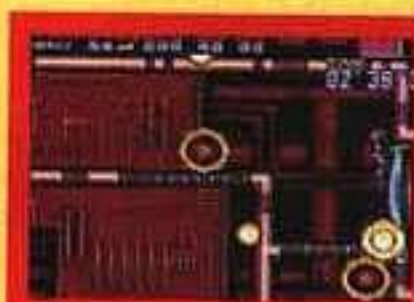


140 - Acerte mísseis, Super mísseis ou tiro concentrado



141 - Depois da ajuda inesperada, detone de vez e corra para sua nave!

FINAL



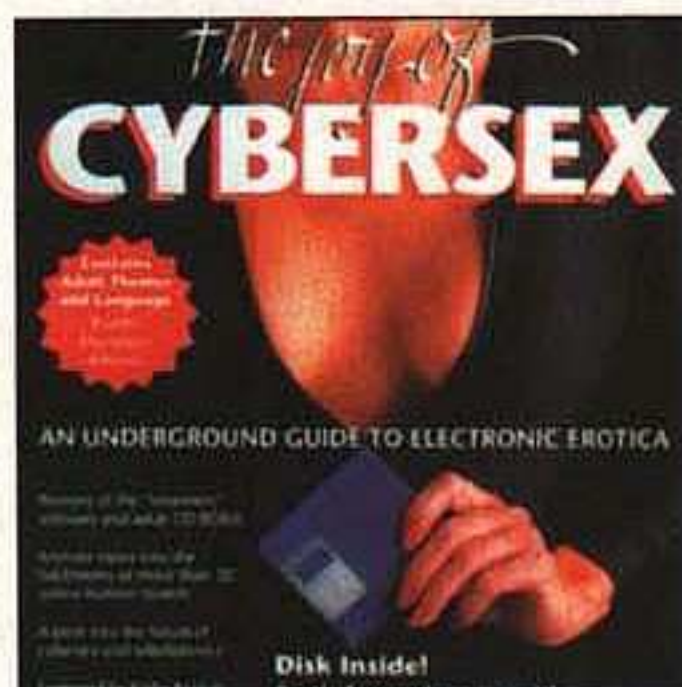
Depois de tudo, um final caprichado, com 3 conclusões: a revelação total (1) para quem...



...termina em até 3 horas, a parcial (2), de 3 a 10 h., e a última (3), para demora de mais de 10 h.

EROTISMO CIBERNÉTICO BOTA FOGO NA TELINHA

As milhares de publicações eróticas, os filmes X-Rated (proibidos para menores de 18 anos) ou mesmo as caríssimas chamadas telefônicas aos serviços eróticos vão acabar parecendo novela das seis. Isso por causa da nova onda que assola o mundo - o CyberSex, o erotismo veiculado por meio de computadores que, como não poderia deixar de ser, está causando furor e controvérsia entre os usuários de micros e a opinião pública. Vídeos CD-ROM interativos, realidade virtual, simulações de áudio CD, revistas eletrônicas e



DICA: o guia de softwares erótico faz sucesso no exterior

games para adultos, todos contendo um fortíssimo apelo erótico, figuram entre alguns dos softwares já disponíveis para a linha PC, como mostra **The Joy of CyberSex**, um guia de erotismo eletrônico que foi lançado há



Será que a época do namoro no cinema ou no carro está chegando ao fim

pouquíssimo tempo e já obteve um notável sucesso de vendas nos Estados Unidos e no continente europeu. Os "PC boys" mais assanhadinhos estão em estado de graça. Já o pessoal que não tem acesso aos computadores e permanece fiel a seus consoles tradicionais não teve a mesma sorte. No que diz respeito a jogos

para consoles domésticos, apesar do lançamento eventual de um ou outro cartucho pirata com apelo erótico, as gigantes Sega e Nintendo nem pensam em aderir à nova febre. Em compensação, a nova geração parece não ter preconceitos desse tipo. O 3DO já prevê lançamentos quentíssimos para o seu CD-ROM.



PROGRAMA LEGAL

Se você tem entre 11 e 18 anos e nem imagina se separar do seu computador durante o período de férias, a SCATA (Student Camp & Trip Advisors) possui um programa ideal. São cursos no exterior, do básico ao especializado, estruturados para que o aluno trave um

conhecimento maior com o mundo da informática. Além das aulas práticas, os inscritos participarão de atividades esportivas e culturais. Os cursos e hospedagem (campus) se dão em faculdades, como o Lasell College, em Massachusetts. Maiores informações pelo telefone: (011) 262-6482.

KONAMI FAZ SOM PARA PC



A Konami inovou, só pra variar. Está lançando um

disquete com dados para MIDI. Existem versões para PC desde que se tenha um software sequencer capaz de ler dados MIDI (compatível para módulos de som Roland GS). Também funciona em qualquer Sintetizador compatível com arquivos MIDI Standart. Além desse Gradius, há mais 2 títulos a venda no Japão. O preço não chega a assustar: são US\$ 55.

NÃO SE PERCA

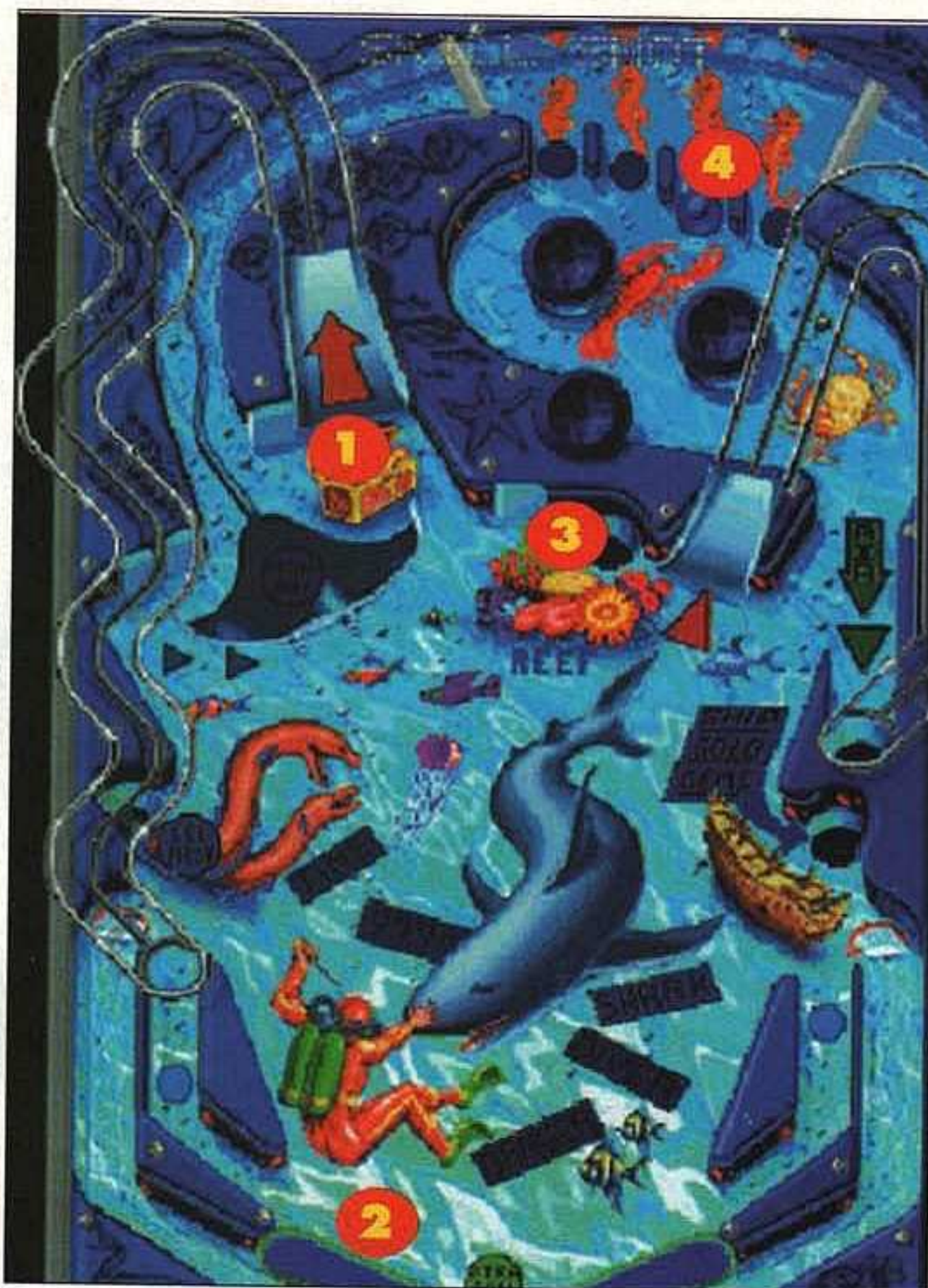


O labirinto de ruas das metrópoles americanas

já é desvendável graças a X, o mini-computador instalável no painel do carro que mapeia ruas e locais da cidade. Nova York, Chicago... É só trocar o disquete e relaxar. Só falta o piloto automático!

EPIC PINBALL

O pessoal que é ligado num bom fliperama pode festejar. A chegada de **Epic Pinball** para PC e Amiga vem trazer diversão sem compromisso para essa tribo. A US Shareware Company é a responsável pelo lançamento desse excepcional pinball eletrônico, com falas digitalizadas e mesas de scroll fluente. E o melhor é que a PCI já está trazendo a novidade para o Brasil. O lançamento do jogo nos Estados Unidos foi feito por meio de shareware. Ou seja, o usuário recebe gratuitamente uma versão contendo algumas partes do jogo. Nesse caso, o shareware de **Epic Pinball** contém quatro mesas. Depois de ver o jogo, basta ao usuário interessado fazer o registro (pagamento de uma taxa) para receber mais quatro variantes. Nada mal!



TÁTICA: em Deep Sea é fácil obter pontos. Comece lançando a bola na rampa (1). Quando ela chegar ao fliper (2), mire na caçapa (3). Na volta, deixe a bola bater no fliper esquerdo e segure-a no direito. Repita a operação. Você pode multiplicar os pontos na canaleta superior (4)



As mesas trazem um manual. Consulte antes do jogo



Esse é o andróide que foi distribuído via shareware

PARA QUEM QUER MAIS



O jogo faz parte da série Silver Pinball (foto). Seus oito novos tabuleiros são os melhores, mas também é possível conseguir os anteriores, caso queira ampliar sua coleção.

FICHA TÉCNICA (PC)

- Mínimo: PC 286 / 540 K de Ram
- 6 Mega instalados
- Placas de som: Sound Blaster, Roland e Audlib

Controles: teclado
Pró: típico jogo de diversão simples
Contra: recorde impossível em certas mesas



Jungle já segue um estilo mais clássico



O excesso de rampas de Pot of Gold é bem capaz de causar um certo tédio



Enigma: o mais exótico de todos

OBRA-PRIMA EM QUADRINHOS

Milhares de gibis são lançados a cada ano, mas apenas alguns recebem o status de obras-primas. Essa mini-série da Marvel pode ser considerada a obra-prima de 94. A série conta com 4 (pena que não fizeram mais...) edições, momentos importantes do universo Marvel. Entre eles encontram-se as primeiras aventuras do Quarteto fantástico, a morte de Gwen Stacy, etc. Mas o que faz da mini-série uma obra de arte é que todas as páginas são pintadas em tela, em



O Homem Aranha solta suas teinhas na mini-série

vez de desenhadas no papel, isto confere um realismo fantástico à obra e aumenta ainda mais o clima da narrativa, que se passa entre os anos 60 e 70. Outra curiosidade é que as histórias não são vistas pelo ponto de vista do herói, mas sim pelo de um fotógrafo, Phil Sheldon, que sofre e se emociona a cada luta que testemunha.



As ilustrações são impressionantes: o realismo vai desde...



...as cenas externas até closes que chegam a lembrar uma câmera de cinema buscando um detalhe despercebido

BATMAN E SPAWN

Crossover quer dizer (nos quadrinhos) "cruzamento" de personagens. Já aconteceu com Super-Homem e Homem-Aranha, Batman e Hulk...). Agora a

badalação fica para Batman e Spawn. Sucesso em 93, Spawn retorna do inferno após um pacto com o diabo. Na volta encontra Batman e então...



Crossover na cabeça



STREET NAS TELAS

Já é certo que Jean-Claude Van Damme será a estrela principal na versão para cinema de **Street Fighter**. Com orçamento de US\$ 30 milhões, o filme terá suas primeiras cenas rodadas em Bancoc, Tailândia. De lá, o set de filmagens voa para Brisbane, Austrália, onde o filme será concluído. Do roteiro pouco se sabe, mas é certo que Guile (Van



Damme) será o herói principal na luta contra Bison, Sagat e sua diabólica organização criminosa, a Shadaloo. Todos os 16 lutadores estarão presentes, o que inclui Fei Long, Cammy, Dee Jay e T. Hawk. Chun-li deve ser uma amiga íntima de Guile. Como a Capcom está co-financiando o projeto, cabe a ela a aprovação final, incluindo

roteiro e elenco. A preocupação é com a censura. A Capcom quer que o filme seja permitido a partir dos 13 anos, mas ao mesmo tempo quer um filme cheio de ação e violência. Na redação rola uma aposta para saber quem fará os papéis dos outros 15 lutadores. Você aí em casa, qual é o seu palpite?

DESENHO SÓ COM RESERVAS

Enquanto Ryu, Ken e companhia preparam sua invasão a hollywood, acontece no Japão a estréia de um desenho em longa-metragem. O desenho também conta com os 16 lutadores e as



reservas para a estréia já estão sendo vendidas desde o dia 29 de abril. O dia do lançamento deve ser anunciado brevemente nos jornais nipônicos. Só assiste quem tem a reserva na mão, coisas do Oriente.



UM GRANDE HERÓI DAS PISTAS

A geração 70 está cada vez mais pém voga. Depois de Ultraman (ver **SuperGP 2**), é a vez de Speed Racer voltar. Herói absoluto de sua geração, Speed volta na época em que o Brasil perdeu o seu maior herói das pistas, Ayrton Senna. Speed é um corajoso piloto que participa de perigosas provas através do mundo. Seu carro, o Mach 5, é dotado de vários dispositivos ultra-modernos

acionados por botões que ficam no volante do carro. Comemorando seus 25 anos está sendo lançada nos EUA uma coleção de gibis, em 3 volumes, com novas aventuras. A Accolade saiu na frente na produção de jogos com o herói.



RPG GANHA CONCURSO



Lançado pela fábrica de brinquedos Estrela em dezembro de 93, Hero Quest já vendeu mais de 21 mil unidades entre jogos e aventuras. Devido ao sucesso, a Estrela resolveu apostar forte no segmento e irá promover a partir do próximo mês um super-campeonato de RPG'S. O jogo? Hero Quest, é óbvio. Com essa estratégia a empresa alcançar uma venda de 135 mil RPG'S de tabuleiro este ano. O Kamikaze falou que está treinando desde já e que essa está no papo.

TERROR VIRTUAL NA TELA

Se você é um daqueles fissurados em games é bom se cuidar. A Triumph Releasing acaba de lançar nos EUA (em breve aqui) um filme que promete deixar você com alergia de computador. Trata-se de Brainscan, estrelado pelo pequeno astro Edward Furlong. Edward é um jovem que compra um game recém-lançado em CD-ROM. No game mata uma pessoa. Na manhã seguinte, ao abrir a geladeira, encontra um pedaço do cadáver. É só o começo!

FINAL STAGE

O final de Art of Fighting 2 é um dos melhores de Neo Geo. Cada personagem possui seu próprio final, como é óbvio, e no caso de

derrotar o temível Geese Howard, pode ser vista ainda outra animação. Nós usamos Takuma e derrotamos

Geese. Na hora da verdade, a luz se apaga e Geese foge feito um coelhinho assustado. O final dessa história tem seu verdadeiro início em Fatal Fury 1.

Depois se segue o final personalizado de Takuma e, no Staff Roll, surgem várias situações engraçadas envolvendo os personagens. Confira!



Quando você está prestes a soltar uma magia, a luz se apaga...



Com o braço machucado, Takuma pede a seus filhos que sigam...



...e Geese foge para o Japão, onde terá problemas com os Bogard



...seu exemplo e não deixem morrer sua arte de luta



NOVA CULTURAL

Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria

Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shoji Ikeda

SUPER GAME POWER

ANO 1 - Nº 3 - JUNHO DE 1994

REDAÇÃO

Diretora Editorial: Iara Rodrigues

Editor: Matthew Shirts

Editor Assistente: Marcelo Morales

Chefe de Arte: Marco A. Sismotto

Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri

Secretário de Produção: Waldir Dionizio

Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo di Palma

Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultor (textos e fotografia):

Marcelo Camera

Consultores (jogos): Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano (mapas), Cássio Bloisi Oliveira, Spencer Stachi

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar

Gerente de Produto: Henri Zetune

Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli

Propaganda e Promoção:

Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sasaki, Ana Paula P. Serra, Edgar Morelli

PUBLICIDADE

Gerente: Lucia M. Roscio

Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos

Contato: Fabiana F. do Amaral Kerr

Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 282-7003; Telex: (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicado em língua espanhola sob o nome de **Videojuegos** na Colômbia, Venezuela, Equador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

SUPER MÁQUINA

Agora você
pode ter em sua
Loja ou
Residência o
máximo em
diversão
eletrônica.

A "Eu Sou" traz pra
você os super
gabinetes
Winners

Champion para
lojas e o Winners

Boy para
residências.



A "Eu Sou" também fornece
comandos,
com as últimas novidades do
momento, fontes,
complementos e acessórios de
alta qualidade.

O Winners Boy
é um gabinete
com medidas
reduzidas que
já vem com TV
e pode ser
equipado com
video game
MEGADRIVE,
SUPER
NINTENDO e
outros. Uma
ótima opção
de
entreterimento
para
residências,
consultórios,
clubes,
locadoras,
buffets etc.



Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 - Cambuci - São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

AQUA PAD. O ÚNICO COM VISÃO DE RAIO-X.

Além dos superpoderes que o AQUA PAD tem; botões independentes programáveis para Turbo e Auto-Fire, Slow Motion e Super Slow Motion, botões Left e Right laterais e mini-manche removível, é o único transparente para você ficar por dentro do game e arrasar com qualquer inimigo. AQUA PAD, agora outros vão pedir água.



AGORA EM 2 VERSÕES:

**COMPATÍVEL COM
MEGA DRIVE*
I, II E III**

**COMPATÍVEL COM
SUPER NES* E
SUPER FAMICOM***

DYNACOM
A Dynacom é fera.